

# POWERPLAY

Markt Technik

DM 6,50

6S 50/- 51-6,50  
Lit. 6,00/- Mf. G.  
dkr 35,- (inkl. 2%)

Niedlich, Neckisch, Nett

## EIN SPRITE FÜRS LEBEN

Das 1x1 der  
Knuddelwesen

Entschlüsselt

## ALLE 120 LEMMINGS- CODES

Außerdem: Massig  
Tips & Tricks  
zu populären Spielen

Master der Dungeons

# EYE OF THE BEHOLDER

Frischer Wind beiSSI: Start der neuen Rollenspiel-Saga



# THE RETURN OF MEDUSA



... SIE KEHRT ZURÜCK ...

**BONJICO**

Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach  
Schriftliche Anfragen nur  
gegen Rückporto.



**BONJICO** Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bonjico  
Spielen? Möchten Sie Tips zum  
Spielablauf? Unsere Spiel-  
experten helfen weiter!  
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00  
Uhr. Ein Anruf genügt:  
Tel.: 061 07/6 20 67

AMIGA  
ATARI

C 64  
PC

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1. Tel. 02 34/68 04 60, Fax 02 34/68 04 97



# Die doppelte Odyssee

**A**lle Jahre wieder legt die *POWER-PLAY*-Redaktion ein merkwürdiges Verhalten an den Tag. Acht Personen schütten ihren Schreibtischinhalt in Kartons: Amigas, Ataris, Disketten, Diskettenboxen, Floppies, Formulare, Fotoarchive, Hi-Fi-Boxen, Kaffeetassen, Lesepost, PCs, Poster, Stifte, Stühle, Tastaturen, Telefonanlagen und Testgeräte. Dann schleppt sich der leicht angeschlagene Troß in den Testraum und räumt ungefähr 43.283 Spiele in Rekordzeit aus — wir sind wieder mal umgezogen.



Odyssee, erster Teil:  
Der Umzug in  
der Redaktion ist nicht  
nur beschwerlich...

**N**achdem wir das erst vor knapp einem Jahr hinter uns gebracht hatten, waren wir gut in Übung und schon nach knapp zwei Tagen fertig. Die Zeit danach steckt zwar immer noch voller Überraschungen ("Wo ist mein Stuhl?", "Wo ist mein Lieblingsspiel?", "Wo bin ich?"), aber jetzt sitzen wir zufrieden in den neuen Räumen und freuen uns des malerischen Ausblicks auf den Minigarten. Wir überlegen schon, ob wir nicht ein wenig Unkraut anpflanzen sollen — Vorschläge zur Begründung werden dankend angenommen.



Odyssee,  
zweiter Teil:  
über Timbuktu  
zurück  
nach München

**P**OWER PLAY auf Achse: Einer Handvoll Softwarefirmen wollte Winnie an einem Wochenende seinen Besuch abstatten. Als sich nahe dem Heidelberger Kreuz die Innentemperatur seines Wagens bedrohlichen Regionen näherte, blieb Winnie cool — wenig später rollte das blaue Coupé rauchend auf dem Seitenstreifen aus. So erhielt der Redakteur reichlich Gelegenheit, neben neuer Software auch die beliebtesten bundesdeutschen Verkehrsmittel zu testen. Fazit: Die Fahrt mit dem freundlichen Herrn vom Abschleppdienst war ganz passabel, dank Autotelefon konnten die wichtigsten Geschäftskontakte auch während dieser tiefschwarzen Stunden aufrechterhalten werden. Auf die Deutsche Bundesbahn kann sich der aufrechte *POWER-PLAY*-Redakteur hingegen weniger verlassen. Die üblichen Verspätungen (inkl. verpaßter Anschlußbummelzüge) und das katastrophale Telefonfunknetz kosteten wichtige Sekunden. Trotzdem schaffte es der rasende Reporter, nicht zuletzt dank freundlicher Unterstützung durch den Kölner Nintendo Abenteuer Club, seine Termine geschickt umzuschichten ("Ich müßte dann gegen 0:50 in Frankfurt sein, holt mich doch bitte am Bahnhof ab"). Früh morgens auf der ausklingenden Rave-Party des Kölner SPEX, ein paar Stunden später mutterseelenalleine auf den Gleisen eines verregneten Geisterbahnhofs in Deutschlands Südwesten — so aufregend können Geschäftsreisen sein.



...sondern fordert  
auch seine Opfer  
("Der Spectrum  
bleibt zurück —  
schnief!")



Noch ist  
Winnie cool, aber  
gleich ist  
sein Motor heiß

Einen bleifreien Monat wünscht das

*Power-Play-Team*





**20** Schau mir  
in die  
Augen, Kleines —  
"Eye of the  
Beholder"

**28** Die Grille zirpt,  
die Fliege burret,  
die Kuh am Acker  
murr: Landschafts-  
idylle aus Drachen  
von Laas.



## Aktuell

Schnipsel aus der Softwarezene	8
Reline: Der doppelte Holger	12
Battle Isle: Bluebytes neuester Streich	14
Microprose: Vorschau '91	16

## Unter der Lupe

Das Einmaleins der Knuddelwesen	115
------------------------------------	-----

## Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	18
Crème de la crème	58
Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomco Wettbewerb	45
Euer Forum: Clubecke	52
Leserbriefe	46
Starkiller	56
Neues aus der Comic-Szene	146
Musik, Bücher, Filme	144

Inserentenverzeichnis	97
Impressum	97
Vorschau auf die kommende Ausgabe	150

## Computerspiele- tests

Advanced Destroyer Simulator	34
ATP	41
Bane of the Cosmic Forge	26
Boxing Manager	38
Chronicles	33
Death Knights of Krynn	24
Drachen von Laas	28
Edd the Duck	111
Excalibur	26
Eye of the Beholder	20
Fantasy Dizzy	32
Feudal Lords	27
Gettysburg	111
Gods	30

Insects in Space	38
Jr. Pac Man	112
Lupo Alberto	111
Mighty Bomb Jack	34
Photon Storm	112
Ski or Die	111
Super Monaco Grand Prix	39
Swiv	36
Traders	40
Warlock	32

## Kurztests Computerspiele

Harpoon, Warlords	113
Elvira, Think Twice	113
Mig 29, Welltris	113
Super Cars, Duck Tales	113

## Videospieltests

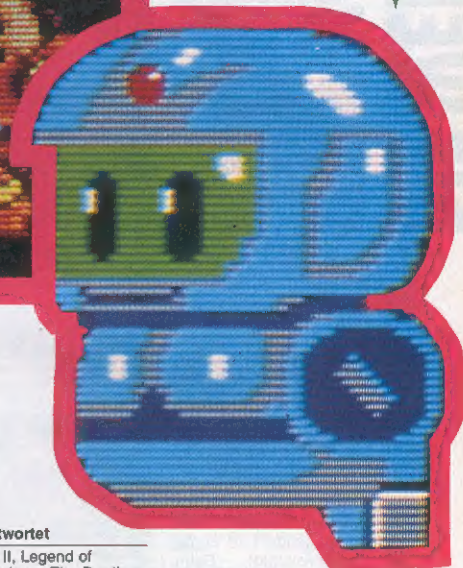
Arch Rivals	128
Bad'n Rad	134
Balloon Kid	138

5





**115** Ein Sprite fürs Leben: Wir nehmen die verspielten Knuddelwesen unter die Lupe.



**124** Wird auf den Händen getragen: Der Held in dem Geschicklichkeitsspiel aus Jackie Chan

Cadash	125
Days of Thunder	129
Dick Tracy	122
Dick Tracy	131
Gauntlet	126
Ghostbusters	130
Jackie Chan	124
James Pond	136
Joe Montana	123
Pac Mania	130
PGA Tour Golf	136
Probotector	134
Roadblasters	138
Solomon's Key	136
Son of Dracula	125
Trampoline Terror	136
Ultimate Chess Challenge	132
Warbirds	132
World Cup Soccer	128

## Kurztests Videospiele

Ghouls'n Ghosts, Paperboy	138
NFL Football, Super Volleyball	136
Paper Boy, Power Mission	139
Rolan's Curse, Cyber Combat	139
Police	139

King of the Zoo, Tiger Heli	139
Duck Tales, Revenge of the Gator	139

## Power-Tips

### Computerspieletips

Rise of the Dragon	82
Lemmings	63
Sorcerers get all the Girls	63
Elvira	66
Gremlins 2	68
Dragon's Lair	68
Das Stundenglas	68
Wing Commander	70
Legend of Faerghail	72
Die Unendliche Geschichte	72
Ninja Warriors	72
Savage Empire	72
Midnight Resistance	74
Pro Boxing Simulator	74
Car Vup	74
Mad Professor Mariarti	75
Test Drive III	79

### Dr. Bobo antwortet

Police Quest II, Legend of Faerghail, Cadaver, The Bard's Tale, Die Antwort zu Phantasy Star II, Hollyday Maker, King's Quest IV, Die Antwort zu Wasteland, Final Fantasy Legend I, Ultima VI, It Came from the Desert II —	
Antheads	81
Videospieletips	
Gradius III	82
Doramon	82
Soccer Boy	82
Arrow Flash	82
Final Fantasy Legend	82
Strider	86
Populous	86
Batman	86
Sword of Sodan	86
Gargoyle's Quest	86
Pilot Wings	86
Burning Force	86
Final Fight	86
PC-Gengin	86
Kwirk	88
Clue Book	
Dragon Wars, Teil 6	89

■ Titelthemen

91



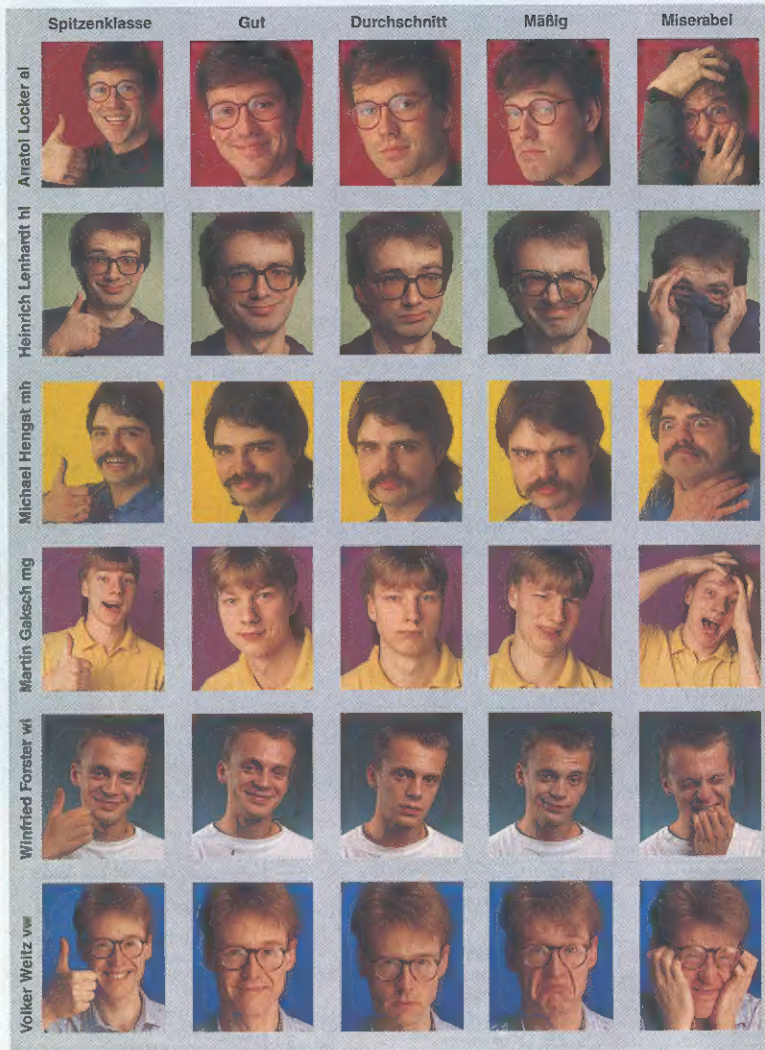
# DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimasen: Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

## Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns **POWER-WERTUNG** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spiel-motivation ist. Umsetzungen



Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (Beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

Hier findet Ihr das Wichtigste: die **POWER-WERTUNG** (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

**STECK BRIEF**

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Simarits, Zirkel-Preis: 85 Mark

**MS-DOS 39%**

Grafik: 60% Sound: 38%  
Schwierigkeit: leicht

**ATARI ST 39%**

Grafik: 65% Sound: 41%  
Schwierigkeit: leicht

**AMIGA 39%**

Grafik: 65% Sound: 41%  
Schwierigkeit: leicht

**C 64**

nicht gep...

Hier steht entweder die Grafik- und Soundwertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.



von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuerscheinungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgeheimnis" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-WERTUNG werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet ihr die Begrif-

## Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktions-schluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurzttests vorgestellt und bewertet.

## Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das **POWER-PLAY**-Prädikat und die **POWER-PLAY**-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die **POWER-PLAY**-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Taurig, aber wahr" einordnen lassen.

## Softwareliebende

Momentan spielt...

### ...Heinrich Lenhardt

Lemmings (Amiga), Probotector (Game Boy), Eye of the Beholder (MS-DOS)

### ...Michael Hengst

Eye of the Beholder (MS-DOS), Warlord (MS-DOS), Cadash (PC-Engine)

### ...Martin Gaksch

Jackie Chan (PC-Engine), Gauntlet II (NES), Links (MS-DOS)

### ...Volker Weitz

Bane of the Cosmic Forge (MS-DOS), Traders (Amiga), Probotector (Game Boy)

### ...Winnie Forster

Aero Blasters (Mega Drive), Super Monaco GP (Amiga), Dick Tracy (Mega Drive)

### ...Anatol Locker

Lemmings (Amiga), Probotector (Game Boy), Sim Earth (MS-DOS)

# BRANDHEISSE SPIELE -EISKALTE PREISE!

## ST & AMIGA ST AM

Battle Command	62 <sup>95</sup>	62 <sup>95</sup>
Buck Rogers* (1 MB)	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Cadaver	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Chaos strikes B. 1 MB	62 <sup>95</sup>	62 <sup>95</sup>
Challengers (5 Titel)	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Dragonlight	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
F-19 Stealth Fighter	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>

Flood	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Full Blast (6 Titel)	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>

Immortal (1 MB)	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Imperium	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Kick Off 2	54 <sup>95</sup>	54 <sup>95</sup>

Killing Game Show	62 <sup>95</sup>	62 <sup>95</sup>
Klax	54 <sup>95</sup>	54 <sup>95</sup>
Legend of Faerghall	69 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>

Loopz	62 <sup>95</sup>	62 <sup>95</sup>
Lotus Esprit Turbo	62 <sup>95</sup>	62 <sup>95</sup>
M.U.D.S.	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>

M1 Tank Platoon	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
MIG-29 Fulcrum	92 <sup>95</sup>	92 <sup>95</sup>

Operation Stealth	62 <sup>95</sup>	62 <sup>95</sup>
Panza Kick Boxing	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>

Paradroid '90	62 <sup>95</sup>	62 <sup>95</sup>
Platinum (4 Titel)	62 <sup>95</sup>	62 <sup>95</sup>
Plotting	62 <sup>95</sup>	62 <sup>95</sup>

Puzznic	62 <sup>95</sup>	62 <sup>95</sup>
Rick Dangerous 2	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Sega Master Mix (5 T.)	62 <sup>95</sup>	62 <sup>95</sup>

Spindizzy Worlds	62 <sup>95</sup>	62 <sup>95</sup>
Sporting Golf (3 Titel)	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Super Off Road	62 <sup>95</sup>	62 <sup>95</sup>

Their finest Hour	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Wheels of Fire (4 T.)	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Wings (1 MB RAM)	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>

Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
----------------	------------------	------------------

C-64/128	Kass. Disk.	
Buck Rogers*	62 <sup>95</sup>	
Challengers (5 Titel)	38 <sup>95</sup>	54 <sup>95</sup>

Egypt 21 (3 Titel)*	38 <sup>95</sup>	42 <sup>95</sup>
Fantastic Soccer	14 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Full Blast (5 Titel)	38 <sup>95</sup>	54 <sup>95</sup>

Indy Jones Action	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
Kick Off 2	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
Klax	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>

Platinum (4 Titel)	38 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>
Puzznic	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
Rainbow Islands	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>

Rick Dangerous 2	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
Rings of Medusa	42 <sup>95</sup>	
Sega Master Mix (5 T.)	38 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>

Super Off Road	31 <sup>95</sup>	
Wheels of Fire (4 T.)	27 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>

IBM PC	3.5"	5.25"
Buck Rogers*	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Challengers (4 Titel)	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>

Ishido	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Kick Off 2	54 <sup>95</sup>	54 <sup>95</sup>
Leis. Suit Larry 3 dt.	92 <sup>95</sup>	92 <sup>95</sup>

M.U.D.S.	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
MIG-29 Fulcrum	92 <sup>95</sup>	92 <sup>95</sup>
Monkey Island	92 <sup>95</sup>	92 <sup>95</sup>

Quest for Glory 2*	92 <sup>95</sup>	92 <sup>95</sup>
--------------------	------------------	------------------

## IBM PC 3.5" 5.25"

Rick Dangerous 2	62 <sup>95</sup>	62 <sup>95</sup>
Secret Missions	38 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
Silent Service 2	84 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>

Super Off Road	62 <sup>95</sup>	62 <sup>95</sup>
War Commander*	84 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Wonderland	92 <sup>95</sup>	92 <sup>95</sup>

Demnach lieferbar:		
Preis und Lieferzeit bitte anfragen!		
Command H.Q., Eye of Beholder, Gods, Sidi or Die, Super Monaco GP, Warlord		

SUPER-SCHNÄPPCHEN		
Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!		
ATARI ST (je 19 <sup>95</sup> )		

Archipelagos, Circus Attractions, Crystal Castles, Grand Monster Slam, Smokey, Rock'n Roll, Super Truck, Carls, Spherical, Willow, X-Out		
Airborne Ranger, Barbarian 2, Black Tiger, Carrier Command, Double Dragon 2, Games Summer Edition, Microprose Soccer, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

Amiga (je 19 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		

C-64 (je 9 <sup>95</sup> )		
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray		
Captain Fitz, Garrison 142, Gemini Warriors, Gold Runner, Loonans, Microprose Soccer, Ninja Spirit, OutRun, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starblazer 2, Tarnorped, Willow		



Das obige Symbol ist das heiß begehrte **POWER PLAY**-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die **POWER PLAY**-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Taurig, aber wahr" einordnen.



## Steinzeit- drama

Nach dem mäßigen Rollenspieldebüt von Core-Design ("Corporation") kehrt die englische Firma wieder zum bewährten Geschicklichkeits-Genre zurück. Hatte Core doch mit "Rick Dangerous" einen Riesenerfolg gelandet. Der nächste Titel soll das putzige Steinzeitdrama **Chuck Rock** sein.

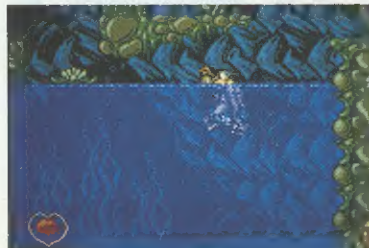
Chuck Rock ist ein armer Wicht, der böse Gary Gritter (eine Anspielung auf Gary Glitter?) hat sein Ehemann, die liebe Ophelia gekidnappt. Chuck muß durch fünf Levels gesteuert werden, die wiederum in kleinere Einzelzonen un-

terteilt sind, um das holde Mädel wieder in seine Arme zu schließen. Um seine Aufgabe zu erfüllen, kann Chuck in allen Richtungen scrollenden Levels rennen, auf Plattformen hüpfen und Steine einsammeln. Die Steine sind der Schlüssel zu Chucks Erfolg. Schleppt er die Felsblöcke zu einem bestimmten Punkt, kann er diese als Sprungbrett für höherliegende Plattformen benutzen. Zusätzlich dienen die Brocken als Waffe gegen zahlreiche Feinde und als Schild gegen Attacken. Leider hat das Herumtragen schwerer Steine einen kleinen Nachteil: Chuck kann durch die Last nicht mehr ganz so behende rennen und hüpfen. Chuck Rock soll in Kürze für Amiga und ST zum Preis von ca. 80 Mark erscheinen. mh



Das Steinzeitdrama "Chuck Rock" hätte gut in unseren Knuddel-schwerpunkt in dieser Ausgabe gepaßt (Amiga)

Im ausführlichen Vorspann wirft uns Chuck einen kritischen Blick zu (Amiga)

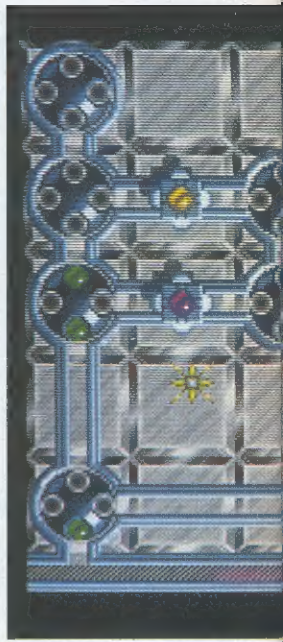


Allzeitheld Chuck steht auch im feuchten Element seinen Mann (Amiga)

## Logik lohnt sich

Welch gewundenes Tüftlerhirn hat sich das nun wieder ausgedacht? Farbige Kugeln erscheinen auf der Bildfläche und fallen in ein komplexes System aus Schienen und Drehscheiben. Sind alle vier Mulden einer Drehscheibe von Murmeln einer Farbe besetzt, brennt die Drehscheibe aus. Mit den Schienen kann man die Kugeln von Scheibe zu Scheibe befördern. Hat man nach und nach alle Drehscheiben mit einem Murmelquartett beliefert, ist der Level geschafft.

Bei Rainbow Arts' neuestem Gehirntainer **Logical** kommt es hauptsächlich auf logisches Denken und auf die Fähigkeit, um viele Ecken und einige Spielzüge vorauszu-denken an. Wer alle unnützen Kugeln einfach in die erstbeste Ecke abschießt, wird es ein paar Spielzüge später bitter bereuen: Ganze Wegabschnitte sind blockiert und genau die Kugel der am dringendsten benötigten Farbe liegt gut verbaut unter buntem Murmel-Müll. Eine erste Version machte in der Redaktion einen prächtigen Eindruck. Klar, daß mit den späteren Levels auch zusätzliche Hindernisse und Gags in die Logical-Handlung einfließen. So gibt es z.B. Schienen, die nur bereit sind, Kugeln einer ganz bestimmten Farbe zu transportieren. Der arme Spie-



Oben rollt die Kugel, unten arbeitet ein

ler muß dann nach einer passenden Umleitung Ausschau halten oder blockierte Verbindungen in mühevoller Kleinarbeit freilegen. Laut Rainbow Arts dürfen Amiga-, ST-, C-64- und MS-DOS-Spieler im Lauf der nächsten Monate ihre grauen Zellen auf Logical ansetzen. wi

## Letzte Meldung

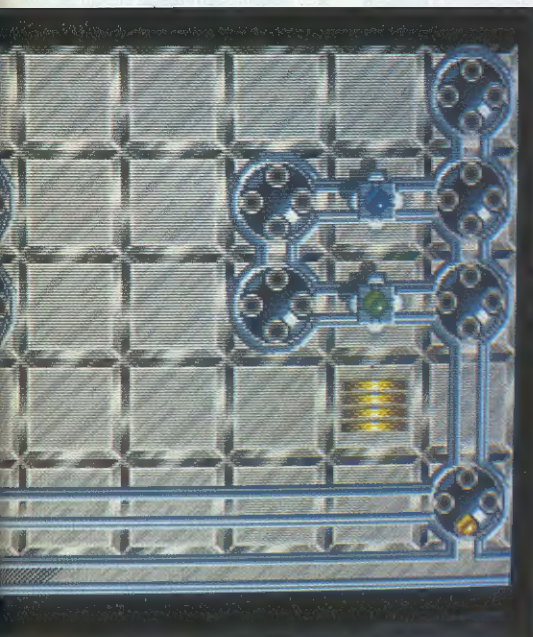
■ **Softgold veröffentlicht ab sofort preiswert C-64-Klassiker auf goldenen Disketten. Erste Spiele: Leaderboard, Rescue on Fractalus und Winter Games.**

■ **Atari hat den Preis für das portable Videospielsystem Lynx auf 199 Mark gesenkt und damit die Game-Boy-Jagd gestartet.**

■ **Auf unseren Clubseiten wurde der Kölner NAC mit einer falschen Telefonnummer bedacht. Der richtige Anschluß: 0221/6176 49.**

■ **Bei unserem Factor 5-Interview ist uns leider ein Fehler unterlaufen: Nicht die Publisher, sondern die Distributoren mögen sich nicht besonders.**





komplexes Netzwerk aus Schienen und Drehscheiben (Amiga)



Neues Zubehör fürs Mega Drive: Joypad und Moduladapter

## Freiheitskämpfer

Wer bislang geflucht hat, da deutsche und amerikanische Module auf dem japanischen Mega Drive nur mit sanfter Gewalt laufen, der darf sich freuen. Seit kurzem ist ein preiswerter Adapter erhältlich (Kostenpunkt um 20 Mark), mit dem alle erhältlichen Mega-

Drive-Module problemlos auf der Importkonsole laufen.

Außerdem neu: ein trickreiches Joypad fürs Mega Drive, das ebenso gut in der Hand liegt wie das Original Joypad. Nur bietet das Pro-2 zusätzlich Dauerfeuer und Slow-Motion. Für ca. 50 Mark eine sehr interessante Alternative zum Arcade Power Stick von Sega. Beide Zubehörteile sind bei verschiedenen Händlern wie z.B. dem CWM-Versand in Bad Harzburg zu bekommen. mg

## Krallen-Klassiker

Vor etlichen Jahren waren alte Ballerspielfans im Vogelieber. Der Arcade-Hit "Phoenix" bescherte uns ganze Schwärme von angriffslustigen Flattermännern. Die spanische Softwarefirma Dinamic hat sich an den Klassiker erinnert und veröffentlicht mit Me-

gaphoenix eine aufgepeppt Variante. Der Bildschirmaufbau ähnelt dem des Vorbilds: unten Euer Raumschiff, oben die herabstürzende Vogelbrut. Außerdem wurden dem Abfangjäger eine Handvoll Extrawaffen spendiert, die man gegen die Feinde einsetzen kann. Ein Zweisspielermodus (gleichzeitig) wurde ebenfalls hinzugefügt. Megaphoenix soll in diesen Tagen für Amiga, ST, MS-DOS und C 64 erscheinen. Preis: um 90 Mark. mg



Im Vergleich zu der Vogelbrut in dem Ballerspiel Megaphoenix muten Hitchcocks "Vögel" harmlos an (Amiga)

## 7800 für 149

Atari wird seinem Werbespruch "Power without the Price" gerecht. Die VCS-2600-kompatible Konsole Atari 7800 kostet inklusive zwei (dürftigen) Joypads und dem (guten) Spiel "Asteroids" nur noch 149 Mark. Im Gleichschritt wurden etliche neue Spiele dafür veröffentlicht.

Neu sind "Motor Psycho" (3-D-Motorradrennen), "Tower Toppler" (identisch mit "Nebu-

lus"), "Mat Mania Challenge" (Catchen), "Ninja Golf" (Kampfsportspiel mit Golfeinlagen), "Planet Smashers" (Ballerspiel) und "Meldown" (Lichtpistolenaction). Die Qualität der Module läßt allerdings weitgehend zu wünschen übrig. Bis auf den Geschicklichkeitsklassiker Tower Toppler und das ordentliche Motor Psycho platziert sich der Rest klar unter dem Durchschnitt. Wer Spaß an seinem 7800-System haben will, der sollte auf die grandios umgesetzten Klassiker "Centipede", "Xevious" oder "Ms. Pac-Man" zurückgreifen. mg



Das Atari 7800 ist ab sofort für nur 149 Mark zu haben



# Bachler Computersoftware

Amiga ☆ Atari ST ☆ IBM ☆ C 64

	Amiga	Atari ST	IBM	C 64
Bayern of the Cosmic Force	89,95	-	89,95	-
Brigade (deutsch)	74,95	Verbestellung möglich	-	-
Buck Rogers	74,95	-	74,95	59,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95	39,95
Cadaver (deutsch)	62,95	62,95	-	-
Champions of Krynn (dt.)	69,95	-	74,95	59,95
Chaos strikes back (dt.)	64,95	59,95	-	-
Chop's Challenge	69,95	59,95	-	39,95
Cruise for a corpse (dt.)	59,95	59,95	59,95	-
Curse of the Azure Bonds (dt.)	74,95	74,95	79,95	59,95
Das Boot	Verb. mögl.	Verb. mögl.	79,95	-
Death Knights of Krynn	74,95	-	74,95	59,95
Defenders	59,95	59,95	-	-
Dragon Wars (dt.)	69,95	69,95	69,95	39,95
Duck Tales	66,95	66,95	66,95	39,95
Elite Plus	-	-	84,95	-
Elmra (deutsch)	79,95	79,95	99,00	-
Eye of the beholder	74,95	-	74,95	-
Falcon Mark II	-	-	Verb. mögl.	-
Fantasy World Dizzy	19,95	19,95	-	-
F-16 Falcon (dt.)	79,95	69,95	99,00	-
F-16 Falcon Missions 1 u. 2 (e)	54,95	54,95	-	-
F-19 Stealth Fighter (deutsch)	74,95	74,95	89,95	59,95
F-29 Stealth Fighter (dt.)	59,95	59,95	-	-
Gangster Khas (deutsch)	99,00	-	99,00	-
Gods	59,95	59,95	-	-
Golden Age	59,95	-	-	39,95
Great Courts 2	59,95	59,95	89,95	-
Hunter	59,95	59,95	-	-
Invest (deutsch)	59,95	59,95	-	39,95
James Pond	59,95	59,95	-	-
Jockey-Adapt 4r für 4 Spieler	24,95	24,95	-	-
Kick Off 2	59,95	59,95	59,95	39,95
Kick Off 2 - The final whistle	34,95	34,95	-	-
King's Quest 5	Verb. mögl.	Verb. mögl.	89,95	(VGA 99,-)
Legend of Faeryhall (dt.)	89,95	89,95	74,95	-
Larkspur Suit Larry 3 (deutsch)	-	-	94,95	-
Leviathan	59,95	59,95	59,95	-
LHX Attack Chopper (dt.)	Verb. mögl.	Verb. mögl.	99,00	-
MT Tank Platoon (deutsch)	74,95	74,95	79,95	-
Melvin II *	74,95	74,95	79,95	-
Mid-20 Falcorn (deutsch)	79,95	79,95	79,95	-
NAM (dt.) *	74,95	74,95	79,95	-
Night Shift	54,95	54,95	54,95	39,95
Operation Stealth (deutsch)	59,95	59,95	69,95	-
Paradise 90	59,95	59,95	64,95	49,95
Pirates (dt.)	59,95	59,95	59,95	-
Player Manager (dt.)	49,95	49,95	-	59,95
Pool of Radiance (dt.)	64,95	-	66,95	-
Power Manager (deutsch)	69,95	69,95	V.mö.	-
Red Baron	-	-	99,00	-
Railroad Tycoon (deutsch)	79,95	79,95	99,00	-
Return of Melinda	Verb. mögl.	Verb. mögl.	Verb. mögl.	Verb. mögl.
Shadow Queen	59,95	59,95	-	39,95
Shogun II *	-	-	79,95	-
Silent Service 2 (deutsch)	Verb. mögl.	Verb. mögl.	64,95	-
Sin City	76,95	76,95	76,95	-
Sin Earth (deutsch)	Verb. mögl.	Verb. mögl.	99,00	-
Space Quest 3 (deutsch)	-	-	94,95	-
Space Quest 4	-	-	89,95	(VGA 99,-)
Speedball 2	59,95	59,95	-	39,95
Spies Morocco Grand Prix	59,95	59,95	59,95	-
The Secret of Monkey Island (dt.)	69,95	69,95	89,95	-
The Secret Weapons of Luftwaffe	Verb. mögl.	Verb. mögl.	Verb. mögl.	Verb. mögl.
Their final hour (dt.)	69,95	69,95	69,95	-
Tek	59,95	59,95	-	-
Trans World (deutsch)	66,95	66,95	74,95	39,95
Turpin 1	54,95	54,95	54,95	39,95
Turpin 2	59,95	59,95	-	39,95
Ultima 5	74,95	74,95	74,95	59,95
Ultima 6	-	-	79,95	99,95
Univ. Military Simulator 2 (dt.)	74,95	74,95	79,95	-
Wing Commander	V.mö.	-	74,95	-
Wing Commander Mission Disc 1	-	-	39,95	-
Wing Commander Mission Disc 2 *	-	-	39,95	-
Wolfpack (dt.)	79,95	-	94,95	-

\* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar  
Verb. mögl. = Programm erscheint in Kürze, Vorbestellung möglich  
V.mö. = stillte oben

- 1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar + Uhr) 99,-  
2. Laufwerk für Amiga (3,5") 169,-  
Sound Blaster (dt. Handbuch) 349,-  
Adlib-Karte (dt. Handbuch) 249,-

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.  
Der Versand erfolgt per Nachnahme (-\$ DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).  
Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware

Bücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt  
Tel. (02871) 183088, 180637 • Fax-Nr. 8631

## Extremist

Anno 1973 flog die Pioneer-10-Sonde am Jupiter vorbei, lieferte ein paar schöne Hochglanzbilder und verschwand dann für die nächsten 2000 Jahre ins All. Im Jahre 3021 taucht ein außerirdisches Schiff über der Erde auf, an Bord die Pioneer-Sonde. Doch der außerirdische Pilot muß etwas zuviel gebechert haben, denn das Schiff legt eine Bruchlandung hin, bei der der Selbstzerstörungsmechanismus in Kraft gesetzt wird.

Bevor das Rätselraten losgeht: Extreme ist ein ganz klares, schnörkelloses Actionspiel. Programmiert wurde es von Digital Integration. Extrawaffen gibt's zuhauf, von der schlichten Einzelkugel bis zum Flammenwerfer ist alles da, was das Herz des "Extremisten" begehrt. Interessant ist das Aussehen des eigenen Sprites: Oben ist ein voluminöser Muskelprotz mit Wumme in den Pfoten, unten erinnert das Gefährt an die "Walker" aus Star Wars. Extreme soll noch diesen Monat für den C64 erscheinen. *al*



Schnörkellose Action bei "Extreme" (C 64)

## Game-Boy-Accessoires

Nach dem praktischen "Game-Light" präsentiert der amerikanische Hersteller Nuby zwei weitere Accessoires für den Game Boy. Der Magnifier ist eine Lupe, die einfach auf den Game Boy gesteckt wird und so den Bildschirm etwas vergrößert. Leider bringt der Zusatz sehr wenig. Die Lupe sitzt recht wackelig auf dem Game Boy, und der Vergröße-

rungsfaktor wiegt den Umständlichkeitsmalus nicht auf.

Sinnvoller ist dagegen der Amplifier. Wer diesen Zusatz in den Kopfhörerausgang stopfzelt, kann auch einen ganzen Bus mit dem knackigen Game-Boy-Sound verwöhnen. Dazu braucht man allerdings eine 9-V-Batterie. Im Normalfall reicht zwar der eingebaute Lautsprecher aus, doch wer ein größeres Mitteilungsbefürdnis hat, der kann sich das Zubehörteil ruhig zulegen. Den Vertrieb der beiden Nuby-Produkte hat die Hamburger Firma Vidis übernommen. *mg*



Zwei neue Zubehörteile für den Game: der Magnifier (eine Lupe) und der Amplifier (ein Lautsprecher)



# Super-Power

für weniger als  
einen Riesen\*!



ATARI Computer sind nicht Klasse in jeder Klasse. Megastarker Einstieg:

ATARI 1040 STE

ATARI 1040 STFM

Zwei Computer, die von Anfänger in Spitzenleistungen übertreffen. So soll Computertechnologie sein! Heute: sehr 16/32 bit Prozessor 68000, 1 MB Arbeitsspeicher, integrierte Floppy, Schnittstellen für Drucker und Laserprinter, Festplatte, serielle Schnittstelle für DEU, Video Ausgang

Ein RGB- und hochauflösendes Monochrom-Monitor, MIDI-Interface, 16-Megabit Speicher, deutsche Textverarbeitung, umfangreiche und viele handelte Programme gibt: Spannungs-Spiele, Action, Animation, Textverarbeitung, Kalkulation, Grafik, Datenbanken, Musik. Kommt Hal-Dir die Power, damit Du entdeckst, was wirklich in Dir steckt!

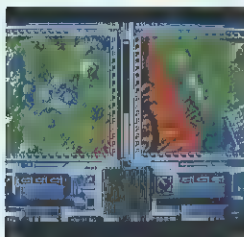
• ATARI 1040 STFM mit Maus, sowie zwei Monitore SM 121, DM 298 = nur 2. Preis!

**ATARI**

deutsche Spitzentechnologie präsentiert



**R**eline residiert im Herzen Hannovers und produziert so verschiedene Computerspiele wie "Dyter 07", "Oil Imperium" und das kontroverse "Hollywood Poker". Im Programm der Truppe um Holger Gehrmann und Holger Heinrich (Co-Geschäftsführer Uwe Grabosch ist inzwischen nicht mehr dabei) kommt kein Genre zu kurz. In den letzten Jahren wurden Rollenspiel, Wirtschaftssimulation und Action gleichermaßen mit Titeln abgedeckt. Auch die Produktpalette für 1991 glänzt durch Vielfalt: Der aufwendige Rollenspiel bzw. Adventure-Mix "Fate — Gates of Dawn" erscheint in diesen Tagen, drei weitere vielversprechende Titel sind momentan in der Mache. "Oil Imperium"-Fans dürfen sich so



**Verwirrspiel:** Bei Rotator wird strategisch gedacht und blitzschnell reagiert.

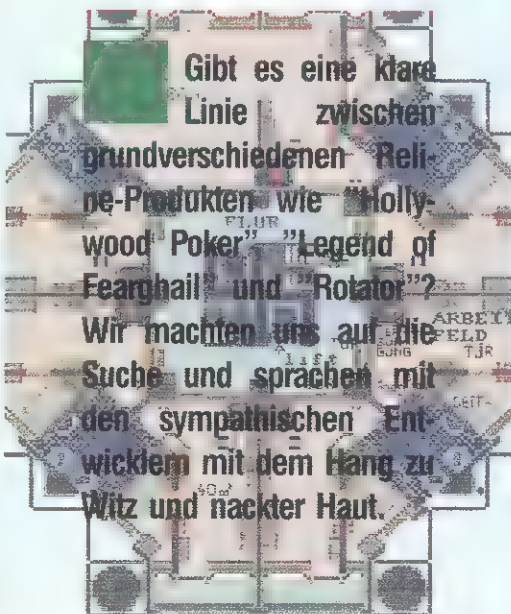
zum Beispiel auf einen offiziellen Nachfolger freuen. Entwicklungsleiter Holger Heinrich und Grafikkneuling Rüdiger "Kannst Du mir den Namen buchstabieren?" Skwarczynski werkeln fleißig an "Trans Atlantic", das den Vorgänger in Komplexität und Spielbarkeit weit in den Schatten stellen soll. Wer auf Hochseeschifffahrt und Kohle scheffeln steht, darf über ein luxuriöses Menü- und Window-System Passagierdampfer und Transporter konstruieren, Versicherungen betrügen und Manager feuern. Actionsequenzen finden sich im Spiel ebenso wie dezente "Tutti Frutti"-Anspielungen. Typisch Reline eben — Im Mai sollen die ersten Amiga-, ST- und MS-DOS-Spieler in See stechen.

Ebenfalls auf der Simulations- und Strategieschiene läuft "Centerbase", ein Wirtschaftsspiel, angesiedelt im hochtechnisierten "Blade Runner"-Zeitalter. Centerbase ist die konsequente Alternative zu Transatlantic. Statt einem Schiffsverkehrsunternehmen kontrolliert man gleich einen gan-



**Relines Sonntagsbesetzung:** die beiden Holgers von ihren Grafikern Frank Knust und Rüdiger Skwarczynski flankiert

## Der DOPPELTE HOLGER



zen Stadtsektor Dank eines futuristischen Btx- und Nachrichtenterminals muß man auch hier seinen Managersessel nicht verlassen, alle Informationen werden tafrisch und mit präziser Vektorgrafik illustriert auf den Monitor geliefert. In Centerbase, das von Karsten Obarski programmiert und von Frank Knust illustriert wird, wird der Spieler zu organisatorischen Höchstleistungen förmlich gezwungen: Chefs, die von einem Fehlschlag in den anderen taumeln, finden sich schnell aus ihrem High-Tech-Büro in die Rumpelkammer eines zweitklassigen Angestellten verdrängt. Mit desillusionierenden Blick auf die eigenen Bau- ruinen, versteht sich.

Bei "Rotator", dem vierten aktuellen Produkt aus Relines Softwareküche, bleibt einem der gesellschaftliche Abstieg zwar erspart, um das Aufräumen des eigenen Schreibtisches kommt man jedoch auch hier nicht herum. Der überarbeitete Spieler schläft nämlich an genau diesem ein und erwacht in einer chaotischen Traumlandschaft. Dank Holger Gehrmanns ausgefeilter Grafikroutinen ficht er dort hektische Kämpfe gegen einen gewissen Computerspieler oder gegen einen menschlichen Action-Fan. Das Prinzip ist erfrischend einfach: Die gegenüberliegenden Seiten der Schreibtischplatte müssen mittels blauen Gummibändern verbunden werden, der Gegner versucht das gleiche mit roten Schnüren. Da die Bänder mal wieder eine Nummer zu kurz ausgefallen sind, ist der Spieler gezwungen, sein Ziel über verschiedene Säulen zu erreichen. Ein verwirrendes Netzwerk aus blauen und roten Verbindungen entsteht, mit ein wenig Geschicklichkeit kann man Leitungen des Feindes natürlich sabotieren. Bei Rotator dreht sich die ganze Landschaft um den Spieler, unzählige Gags und Neuerungen machen vor allem höhere Spielstufen recht knifflig. Das alles wurde mit niedlichen Zwischenbildern gewürzt und mit einem frusthemmenden Paßwortsystem abgerundet: Amiga-, ST- und MS-DOS-Spieler können wahrscheinlich in diesen Tagen zum ersten Mal die Joysticks rotieren lassen — und dürfen nebenbei die ein oder andere Badenixe, die sich auf dem Spielfeld sonnt, ins Wasser schubsen. *wi*



# PROJEKT PROMETHEUS

Retten Sie die Erde, bevor es zu spät ist!

Bringen Sie die Prometheus mit ihrer kostbaren Ladung heil zurück!



SCIENCE-FICTION ADVENTURE · SEHR GUTER DEUTSCHER PARSE  
VOLLSTÄNDIG IN DEUTSCH · INTERAKTIVE ANLEITUNG · UNTERSTÜTZUNG

BOMICO Serviceline  
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?  
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

## BOMICO

Unsere Spielexperten helfen weiter!  
Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!  
Tel.: 06107/62067

MAR 6.90

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto



**G** Vor fast zwei Jahren sorgte das japanische Strategiespiel "Nectaris" auf der PC-Engine für einhellige Begeisterung. Warum gibt es so was nicht für Computer, dachte sich das deutsche Softwarehaus Blue Byte. Um diesem Manko abzuhelpen, wurde das futuristisch angehauchte Taktikspiel "Battle Isle" ins Leben gerufen.

# REIF

*für die*

# INSELN



Beide Spieler haben eine eigene Bildschirmhalfte



Per Icon werden Informationen abgerufen



Die Macher: Jürgen Kraft



Solche Zwischenbilder sorgen bei Battle Isle für stimmungsvolle Untermalung (Amiga)



Janosch Toth



Bernhard Eweos

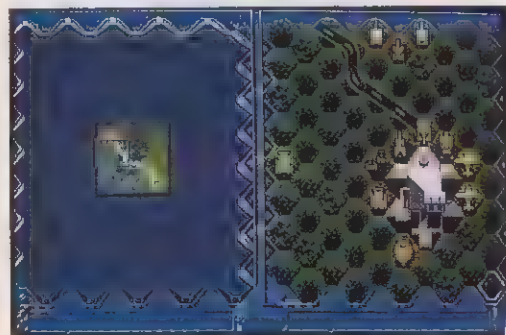




Spezielle Markierungen zeigen an, wie weit eine einzelne Einheit fahren darf (Amiga)



Grafikpracht und strategische Herausforderungen bietet Battle Isle (Amiga)



Auf Knopfdruck gibt's eine Übersichtskarte des Geländes

Wie in Nectaris warten insgesamt 32 verschiedene Kampfgebiete auf Euch. Neben dem Solomodus, in dem Ihr gegen einen Computergegner antretet, wird es eine Zwei-Spieler-Option für heiße Schlachten gegen einen Kumpel geben. Das Ziel der taktischen Auseinandersetzung ist simpel: Alle gegnerischen Einheiten müssen vernichtet oder mit einem Handstreich das feindliche Hauptquartier erobert werden.

In den ersten Spielstufen ist die Landschaft, die aus einer Vogelperspektive gezeigt wird, noch recht klein und Euch stehen nur wenige Truppen zur Verfügung. So wird man sich in Ruhe an die Steuerung gewöhnen können. Später werden die Landkarten komplizierter, größer und die Auswahl der zur Verfügung stehenden Kampfeinheiten steigt an. Es wird 19 verschiedene Truppentypen, vom Infanteristen bis zum Flugzeugträger, geben.

Habt Ihr ein Gebiet erfolgreich erobert, bekommt Ihr eine Statistik über den Schlachtenverlauf präsentiert, bevor es im nächsten Land weitergeht. Ihr erhaltet ein Paßwort, um das zuletzt erreichte Gebiet später direkt anwählen zu können. Jede Landschaft ist aus kleinen Sechsecken zusammengesetzt. Die Beschaffenheit des Untergrundes (Straße, Wasser, Gebüsch, Hügel usw.) wirkt sich auf eine einzelne Auseinandersetzung aus. So verändert sich die Kampfkraft einzelner Einheiten, wie schon bei Nectaris, auf unterschiedlichem Gelände etwas. Zudem erhält eine Einheit, für geschlagene Schlachten, Erfahrungspunkte. Der Vorteil: Truppen mit größerer Erfahrung haben in weiteren Kämpfen die besseren Überlebenschancen. Jede Kampftruppe besteht aus jeweils acht Fahrzeugen eines bestimmten Typs. Bei Kämpfen werden die Truppen natürlich reduziert. Angeschlagene Armeen können aber in speziell dafür vorgesehenen Anlagen wieder auf volle Stärke gebracht werden. Zusätzlich sind in einigen Spielstufen Fabriken verteilt, die Nachschub produzieren können — vorausgesetzt Ihr erobert diese Nachschubbasen.

Erscheinen soll Battle Isle, das übrigens fast komplett per Joystick zu steuern sein wird, ungefähr Mitte des Jahres für Amiga, ST und PC. mh

**T**aktiker und Strategen dürfen sich schon mal die Hände reiben. Demnächst erscheint aus deutschen Landen (genauer von dem Softwarehaus Blue Byte) das Strategiespiel "Battle Isle".

Spielerisch als auch technisch haben sich die Programmierer von Battle Isle ziemlich eng an der japanischen PC-Engine-Taktikperle "Nectaris" orientiert.

POWER PLAY konnte einen Blick auf die fast fertige Amiga-Version werfen, die neben den bekannten Features des Vorbildes noch mit ein paar Neuerungen aufwarten soll.



# high TECH

# & TRAKTOREN

 Den unruhigen Zeiten zum Trotz wird bei Microprose gerade an einigen neuen Militärsimulationen gearbeitet. Selbst ein Bombenalarm am Flughafen konnte uns nicht davon abhalten, einen Blick auf "Gunship 2000" und den Stealthbomber "F117A Nighthawk" zu riskieren.



Mike "Freedom" Stinglewood



Die Büros von Microprose



Der Apache knattert wieder

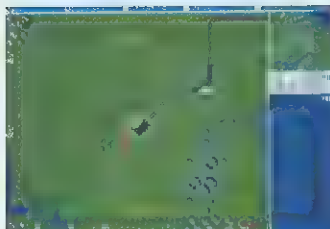


Ein Tanker im Visier der F117A

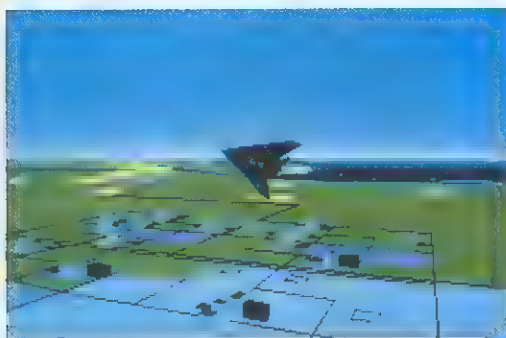


Ein Klassiker kehrt zurück: Gunship 2000 ist die aufgebohrte Neuauflage der berühmten Simulation (MS-DOS/VGA)





Zügig: Die Amiga-Umsetzungen von Railroad Tycoon und der aufgepeppte F15 Strike Eagle II sind fast fertig



Jetzt fliegt er wieder, der Stealthbomber (MS-DOS/VGA)



Der F15 Strike Eagle II fliegt nun auch auf dem Amiga

**S**imulationsprofi Microprose ist im Moment ganz schön ruhig. Gut ein halbes Dutzend neuer Programme, nebst Amiga- und ST-Umsetzungen einiger älterer Titel, sind für dieses Jahr geplant. Grund genug, für unseren "fliegenden" Reporter Michael Hengst sich in das nächste Flugzeug zu setzen und den Microprose-Büros in England einen kleinen Besuch abzustatten.

Nach kurzem Zwischenaufenthalt in Manchester ging es zum Maelstrom-Programmiererteam unter Mike Stinglewood in Liverpool. Diese Burschen werkeln gerade an den letzten Feinheiten für "Flames of Free-

dom", das unter dem Microprose-Label Rainbird in Kürze erscheinen wird (siehe Test in der nächsten Ausgabe). Am nächsten Tag ging die Reise weiter zu dem malerischen kleinen Städtchen Tetbury. Hier hat Microprose in ländlicher Idylle (direkt nebenan steht ein Hersteller für Landmaschinen) Ende letzten Jahres seine neuen Büros bezogen. Peter Jones, der Marketing-Boß von Microprose England lästerte: "Im Sommer wimmelt es in Tetbury nur so von amerikanischen Touristen. Hier steht nämlich das Haus, in dem Lady Diana (Frau von Prinz Charles, dem englischen

Thronerben) aufgewachsen ist. Man muß sich das vorstellen. Da kommen die Leute von so weit her, nur um sich die Rückwand von Lady Di's Haus zu betrachten und zu fotografieren." Leider verhinderte der dichte englische Nebel einen eingehenden Blick und ein Foto dieser berühmten Rückwand. Dafür gab's in den Räumlichkeiten von Microprose etwas mehr zu sehen.

Momentan wird fleißig an den Amiga- und ST-Umsetzungen zu "F15-Strike Eagle II" und "Railroad Tycoon" gearbeitet. Besonders beeindruckend war die frühe Fassung der F15-Amiga-Version, die nicht nur grafisch ordentlich aufgepeppt wurde. Statt der vier Einsatzgebiete, mit den PC-Piloten auskommen müssen, hat man noch zwei weitere Landschaften mit eingebaut. Zudem wurde besonders viel Wert auf größere Missionsvielfalt gelegt. Jetzt gibt's nicht nur mehr Aufträge, sondern auch erheblich mehr Bodenziele als in der PC-Fassung von F15 II. Erfreulich: einige Features haben die Programmierer von der Automatenversion übernommen (z.B. den gelben Pfeil, der das nächste Ziel anzeigt).

Während Railroad Tycoon für den Amiga fast fertig ist (eine 1:1-Umsetzung der PC-VGA-Fassung), wird an einigen neuen Spielen noch fieberhaft gearbeitet. So konnten wir schon jetzt eine frühe Version des Stealth-Bomber-Nachfolgers F117A Nighthawk bestaunen. Im Gegensatz zum Vorgänger wird F117A mit einigen Neuheiten aufwarten. So gibt es nun satte neun Einsatzgebiete in ausgefüllter 3-D-Grafik, inklusive einem Irak-Szenario (siehe Interview mit "Wild Bill" Stealey in der POWER PLAY 4/91). Neu sind hier die Grafiken für Nachteinsätze und Explosionen. F117A machte schon jetzt einen sehr guten Eindruck, so daß wir auf das endgültige Programm, das im Sommer für PCs erscheinen

soll, gespannt sein können. Ebenfalls einen hervorragenden Eindruck hinterließ Gunship 2000. Der Nachfolger zum Simulationsknüller "Gunship" wird mit einer ganzen Reihe neuer Features aufwarten. So kann der Hubschrauberpilot zwar immer noch mit dem Kampfhubschrauber "AH 64 Apache" durch die Pixelwolken brausen, zusätzlich werden aber weitere Helikopter zur Auswahl stehen (z.B. die berühmte Cobra). Außerdem seid ihr nun nicht mehr alleine in der Luft. So werden einige Missionen mit einem ganzen Hubschraubergeschwader geflogen. Soloaufträge, Trainingsmissionen und ein kompletter digitaler Krieg runden die Missionsvielfalt in einem Europa- und einem Wüstenszenario ab. Wenn die vorhandenen Aufträge nicht ausreichen, der kann mit einem eingebauten Missionseditor eigene Einsätze zusammenbasteln. Grafisch soll sich Gunship 2000, das noch in diesem Frühjahr für PCs erscheint, von der Zuckerseife präsentieren — vorausgesetzt, ihr habt einen flotten AT mit VGA-Karte. Zwar wird auch EGA-Grafik unterstützt, allerdings kommen die zahlreichen Digi-Bilder und die ausgefüllten 3-D-Grafiken erst mit 256 Farben und einem fixen Computer richtig zur Geltung. Selbstredend gibt es neben der Aussicht aus dem eigenen Cockpit auch alternative Blickwinkel, aus denen ihr das Simulationsgeschehen betrachten könnt. Die gebaltete Simulationspracht von Gunship 2000 wird ebenso wie F117A allerdings ihren Preis haben. Um die 130 Mark werden wohl beide Programme kosten.

Neben den High-Tech-Simulationen haben wir auch schon einen Blick auf das geplante Rollenspiel "Darklands" geworfen. Darklands wird allerdings nicht vor Ende des Jahres und nur für PCs erscheinen.

mh



# CHART

## COMPUTER SPIELE

### TITEL

### HERSTELLER

1.	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games
2.	Links	Access
3.	Rise of the Dragon	Sierra
4.	Red Baron	Dynamix
5.	Bane of the Cosmic Forge	Sir-Tech
6.	King's Quest V	Sierra
7.	Ultima VI	Origin
8.	Railroad Tycoon	Microprose
9.	Buck Rogers	SSI
10.	Wing Commander	Origin

### TITEL

### HERSTELLER

1.	Teenage Turtles	Imageworks
2.	Robocop II	Ocean
3.	Powermonger	Electronic Arts
4.	Golden Axe	Virgin
5.	Hollywood Collection	Ocean
6.	Speedball II	Imageworks
7.	Narc	Ocean
8.	SCI	Ocean
9.	F19 Stealth Fighter	Microprose
10.	Tournament Golf	Elite

## VIDEO SPIELE

### TITEL

### SYSTEM

### HERSTELLER

1.	Super Mario World	Super Famicom	Nintendo
2.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
3.	Dr. Mario	Game Boy	Nintendo
4.	F1-Race	Game Boy	Nintendo
5.	Akumajou Special	Nintendo	Konami
6.	Dr. Mario	Nintendo	Nintendo
7.	Tetris	Game Boy	Nintendo
8.	F-Zero	Super Famicom	Nintendo
9.	Twin Bee	Game Boy	Konami
10.	Pac-Man	Game Boy	Namcot

### TITEL

### SYSTEM

### HERSTELLER

1.	Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
2.	Tetris	Game Boy	Nintendo
3.	Dr. Mario	Nintendo	Nintendo
4.	Play Action Football	Nintendo	Tecmo
5.	Tetris	Nintendo	Nintendo
6.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
7.	Teenage Turtles	Game Boy	Konami
8.	Castlevania III	Nintendo	Konami
9.	Dr. Mario	Game Boy	Nintendo
10.	Blades of Steel	Nintendo	Konami

## SPIELAUTOMATEN

### TITEL

### HERSTELLER

1.	Final Lap II	Namco
2.	US Navy	Capcom
3.	Raiden	Tecmo
4.	Space Gun	Taito
5.	World Stadium '90	Namco

### TITEL

### HERSTELLER

1.	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
2.	Final Fight	Capcom
3.	Combatribes	American Technos
4.	WWF Superstars	American Technos
5.	Pit Fighter	Atari Games

### TITEL

### HERSTELLER

1.	Carrier Airwing	Capcom
2.	Caveman Ninja	Data East
3.	Super Pang	Mitchell
4.	Race Drivin'	Atari Games
5.	Gal's Panic	Kaneko

## LESER-HIT

### TITEL

1.	(1)	Pirates
2.	(2)	Indiana Jones and the last Crusade
3.	(11)	The Secret of Monkey Island
4.	(3)	Populous
5.	(16)	Powermonger
6.	(6)	Kick Off II
7.	(-)	Lemmings
8.	(9)	Turrican
9.	(4)	Sim City
10.	(15)	Rainbow Islands
11.	(7)	Zak McKracken
12.	(8)	Wing Commander
13.	(17)	Cadaver
14.	(5)	Wings
15.	(20)	Dungeon Master
16.	(12)	Their finest Hour
17.	(10)	Klax
18.	(19)	Railroad Tycoon
19.	(-)	F16-Falcon
20.	(14)	Ultima VI



# ATTACK

Jeden Monat stimmen die **POWER-PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leserhits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 42). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergißt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal ein Lynx mit zwei Spielen, das uns freundlicherweise von der Firma Atari zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*



**Die Gewinner  
von Ausgabe 3**

Den Amiga hat gewonnen Manfred Paix aus Ludwigsb. Je ein Spiel geht an Andreas Aulh in Kleinsch. n. Stefan Hens in Beven, Markus Lässerann in Schwäbisch Gmünd, Marco Selzer in Neumünster und Ivo Seif in FL Vaduz.

Der Hauptpreis: ein Lynx mit zwei Spielen

## PARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Microprose	41. Monat
Lucasfilm Games	17. Monat
Lucasfilm Games	2. Monat
Electronic Arts	22. Monat
Electronic Arts	3. Monat
Anco	7. Monat
Psygnosis	1. Monat
Rainbow Arts	8. Monat
Maxis	16. Monat
Ocean	11. Monat
Lucasfilm Games	30. Monat
Origin	3. Monat
Imageworks	4. Monat
Cinemaware	4. Monat
FTL	30. Monat
Lucasfilm Games	14. Monat
Domark	6. Monat
Microprose	3. Monat
Spectrum Holobyte	20. Monat
Origin	7. Monat

### LESERHITS

#### Amiga

1. Pirates
2. Indiana Jones Adv.
3. Kick Off II
4. Monkey Island
5. Powermonger

#### Atari ST

1. Cadaver
2. Dungeon Master
3. Rainbow Islands
4. Pirates
5. Monkey Island

#### C 64

1. Pirates
2. Turrrian
3. Zak McKracken
4. Maniac Mansion
5. Rainbow Islands

#### MS-DOS

1. Wing Commander
2. Monkey Island
3. Populous
4. Indiana Jones Adv.
5. Railroad Tycoon

#### PC-Engine

1. Son Son II
2. Aero Blasters
3. Afterburner
4. Tiger Heli
5. Bloody Wolf

#### Mega Drive

1. Fantasy Star II
2. Populous
3. Thunder Force III
4. Super Shinobi
5. Strider

#### Sega Master

1. Wonderboy III
2. R-Type
3. Phantasy Star
4. Shinobi
5. Golden Axe

#### Nintendo

1. Faxanadu
2. Zelda II
3. Super Mario II
4. Silent Service
5. Guardian Legend



**LYNX**

Atari Computer GmbH  
Frankfurter Str. 89-91  
6096 Raunheim

### VERKAUFS HITS

1. Blue Lightning  
Epyx
2. Chip's Challenge  
Epyx
3. Tales of Zendocon  
Epyx
4. Klax  
Atari
5. Electrocop  
Epyx
6. Gauntlet  
Atari
7. Slimeworld  
Epyx
8. Ms. Pac-Man  
Atari
9. Road Blasters  
Atari
10. Xenophobe  
Atari

### INSEL

Klax  
Shanghai  
Chaos strikes back  
Larry III  
Motor Psycho



Thomas Huber ist Verkaufsteiler bei Atari für Consumer-Produkte und auch privat einem Spielchen nicht abgeneigt



AUGENSCHMAUS

# Eye of the Beholder

Vor gut drei Jahren startete der amerikanische Softwareriesen SSI mit "Pool of Radiance" die Computerserie zu der beliebten AD&D-Brett-Rollenspielerreihe. Im Laufe der Jahre wurde die Serie ordentlich erweitert. Fantasy-Krieger und Magier tobten sich an den beiden Fortsetzungen zu Pool of Radiance ("Curse of the Azure Bonds", "Secret of the Silver Blade") genauso aus, wie an der Schwesterreihe ("Champions of Krynn"), die statt der "Forgotten Realms"-Welt in dem AD&D-"Dragonlance"-Szenario spielt.

Alle Spiele hatten das gleiche Grundprinzip: Kleine 3-D-Dungeon-Fenster im "The Bards Tale"-Stil, ein taktisches Kampfsystem, bei dem auf einer Karte, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird, die Spielfiguren rundenweise Monster vertrimmen können und einen Haufen Text. Mit dem neuesten AD&D-Computerreich, dem Programm "Eye of the Beholder", wurde von SSI in Zusammenarbeit mit dem Programmiererteam von Westwood ein komplett neues Spielsystem entwickelt, das die alte Reihe nicht ersetzen, aber ergänzen soll. Die "Legend"-Reihe kehrt dem alten System vollkommen den Rücken — die Legend-Serie bietet das AD&D-Regelwerk im Ge-

wand eines "Dungeon Masters".

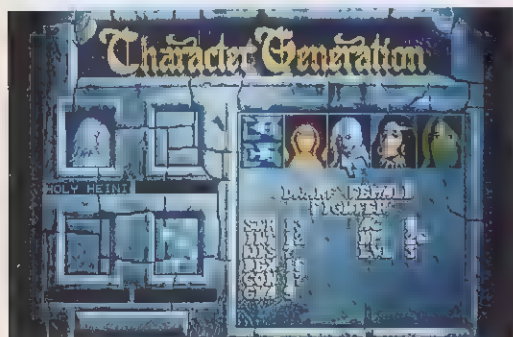
Eye of the Beholder, das erste Programm aus der Legend-Reihe, spielt in der schon aus Pool of Radiance bekannten Forgotten-Realms-Welt. Eine böse Macht treibt in der Stadt Waterdeep ihr Unwesen. Die städtischen Behörden sind machtlos und suchen angst-



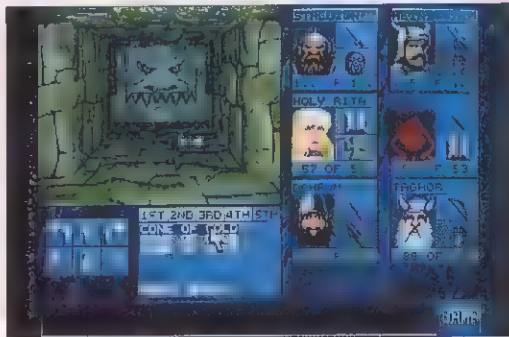
Die Qual der Wahl: welchen Teleporter nehmen wir? (MS-DOS/VGA)



Überraschung: Hinter der Tür warten schon die nächsten Monster (MS-DOS/VGA)



Charakterbasteln per Mausclick leichtgemacht (MS-DOS/VGA)



Selbst die Türen sehen hier gefährlich aus (MS-DOS/VGA)





Der böse Beholder wartet am Ende des Abenteuers auf Eure Helden (MS-DOS/VGA)

schlotternd ein paar knackige Helden, die dem Übel den Garaus machen. Was und wer der Bosewicht ist, weiß man nicht genau, nur wo er seine finsternen Ränke schmiedet, ist bekannt — in den feuchten Kellern unter der Stadt (in die trauen sich noch nicht mal die Stadtwachen hinein). Hier kommt ihr zum Zuge. Vier eigene Charaktere könnt ihr erschaffen, um in den Gewölben für Ruhe und Ordnung zu sorgen (später können unterwegs noch bis zu zwei weitere Spielfiguren, sog NPCs mit in die Crew aufgenommen werden).

Wie schon aus anderen AD&D-Programmen bekannt, stehen Euch sechs Rassen (vom Zwerg zum Halbelben) und sechs Klassen (vom Dieb zum Paladin) zur Verfügung, um die Wunschtruppe aufzustellen. Schon bei der Erschaffung der eigenen Truppe wird der große Unterschied der Legend-Serie zu den anderen Spielen deutlich: Statt Textreihen, Zahlenkolonnen und Winzbildchen werden hier die Charaktere per Mausclick zum Leben erweckt und ein passendes Portrait aus einer Reihe schmucker Heldenbilder ausgesucht. Anstel-

le des wenig ansprechenden Hintergrunds bei den alten Titeln präsentieren sich hier die neuen Charaktere im wahrsten Sinne des Wortes auf einer Marmorplatte.

Seid ihr mit der Zusammenstellung Eurer Party zufrieden, beginnt das Abenteuer in der obersten Etage des insgesamt zwölf Stockwerke tiefen Labyrinthes. Wer schon mit den an-

deren AD&D-Spielen Erfahrung gesammelt hat, wird gewaltig überrascht sein: Im besten Dungeon-Master-Stil werden die Labyrinthgänge in 3-D-Grafik angezeigt. Allerdings hat man sich bei SSI nicht damit begnügt, das Dungeon nur aus einfachen Steinquadern zu errichten. So verändert sich die Grafik der Wände, je nachdem, in welchem Bereich des Dungeons ihr Euch herumtreibt. Die ersten drei Stockwerke gehören zur Kanalisation der Stadt — modrige Wände und schlammbedeckter Boden inklusive. Später gibt es noch Felsenlabyrinth, moosbewachsene Wände und Dungeon-Levels im Aztekenstil. Wie schon beim klassischen Vorbild, verbergen sich an den Wänden Türen, Schalter, Knöpfe und Geheimgänge. Um einen Knopf zu drücken oder einen der zahlreichen Gegenstände aufzusammeln, reicht ein einfacher Mausclick aus. Der neuen Grafik angepaßt wurde auch das Kampfsystem. Statt rundenweises taktisches Monsterprügeln laufen Auseinandersetzungen bei Eye of the Beholder in Echtzeit ab. Monster, die sich alleine oder in ganzen Gruppen in dem Labyrinth herumtreiben, können schon auf weite Entfernung gesehen werden. Nachteil des Sichtkontaktes: Die

Wenn die bisherigen AD&D-Rollenspiele zu kompliziert waren, darf aufatmen. Eye of the Beholder ist ein Fantasy-Opus, bei dem auch Einsteiger ohne Probleme zurechtkommen. Von der einfachen "Klick-mich"-Steuerung bis zur sorgfältigen deutschen Übersetzung aller Texte ist alles professionell durchgestylt; auch die Puzzles sind mit etwas Logikgegrubler lösbar. Warum aber wurden die meisten Dungeon-Etagen derart verzwickelt gestaltet? Da jegliche Art von Automapping fehlt, bleibt dem armen Spieler nichts weiter übrig, als mühsam Karten von Hand zu zeichnen (oder sich oft zu verlaufen). Eine Delikatesse für sich sind die Grafiken, die für diesen Fauxpas halbwegs entschädi-



gen. Die schön animierten Monster sind auf einem VGA-PC ein optischer Leckerbissen und sehen auch auf dem Amiga gut aus, da hier der 32-Farben-Modus genutzt wird. Gruselstimmung macht sich breit, da in jeder Ecke eine eindrucksvolle Riesenspinne oder anderes Gekier lauern kann. Das Ausschauhalten nach neuen schaurig-schönen Monstern bleibt dann auch der wesentliche Motivationspender. Die Puzzles sind ganz nett, aber hoffnungslos bei "Dungeon Master" geklaut; das Spielprinzip beschränkt sich ansonsten aufs Rumläufen, Einsammeln und Zuhauen. Ein ansprechendes Programm, aber wegen dieser Schönheitsfehler nicht der erhoffte Oberknaller.

Gut geklaut, ist das erste, was einem beim Anblick von Eye of the Beholder einfällt — die Dungeon-Master-Macher von FTL dürften langsam ernsthaft Kopfschmerzen bekommen. So deftig hat sich noch niemand am Klassiker bedient.

Allerdings macht sich nach anfänglicher Begeisterung über die tollen VGA- und Amiga-Grafiken sowie dem stimmungsvollen Sound leichte Ernüchterung breit. So sind den Programmieren von Eye of the Beholder einige unschöne Schnitzer passiert, die das Fantasy-Vergnügen etwas trüben. So wurde es nicht nur versäumt, an kleinen Details zu feilen (ein Monster unter einer sich schließenden Tür trägt keinen Schaden davon). Ärgerlicher ist hier die Tatsache, daß Monster, die einmal von Euch besiegt worden sind, immer wieder neu auftauchen. Dies fällt besonders unangenehm auf, wenn die Party sich mit knapper Not durch

Gut!



Monsterscharen geprägt hat, nur um auf dem Rückweg den gleichen Viechern noch mal über den Weg zu laufen. Daß man außerdem im Gegensatz zu den alten AD&D-Titeln nur einen einsamen Spielstand speichern kann, nehme ich den Programmieren übel — wer einen Reservespielstand braucht, muß das Programm verlassen und wild umherkopieren. Selbst die Story, sonst das Glanzstück bei AD&D-Titeln, ist wenig aufregend. Eye of the Beholder ist trotz dieser kleinen Ungereimtheiten ein tolles Rollenspiel, das sich vor allem dank der einfachen Bedienung für Einsteiger zum Reinschnuppern in das Genre eignet. Ausgesprochene Rollenspielerexperten werden aber am niedrigen Schwierigkeitsgrad schwer zu schlucken haben und sollten sich lieber mit dem gehaltvolleren "Bane of the Cosmic Forge" von Sir-Tech die Nächte vertreiben.





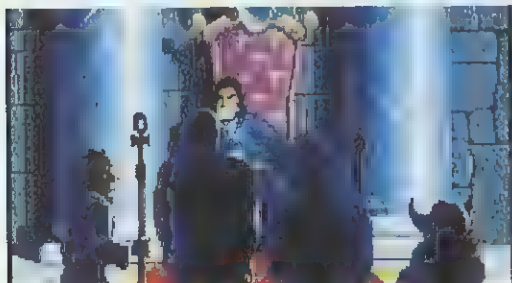
Der typische Charakterbildschirm (Amiga)



Beholder kommt in Deutsch (MS-DOS/VGA)



Dieser Bursche ist nicht mehr aus der Kanalisation herausgekommen (Amiga)



Der Herrscher von Waterdeep hat Probleme (MS-DOS/VGA)

Monster sehen Euch ebenfalls und verfolgen Eure Party durch die Gänge. Kommt es zur Auseinandersetzung, können nur die beiden vordersten Charaktere auf Knopfdruck mit Nahkampfwaffen (Säbel, Axt) auf die Gegner einschlagen. Spielfiguren in den hinteren Rängen müssen mit Pfeil und Bogen, Wurfgeschossen oder Magie den Finsterlingen zu Leibe rücken. Trifft einer Eurer Helden ein Monster, wird kurz angezeigt, wie viele Trefferpunkte dabei dem Gegner abgezogen worden sind. Hat der Charakter einen Bogen samt Pfeilen oder ein Wurfgeschöß, fliegt dieses "richtig" auf die Feinde zu. Nach dem Kampf können die so abgeschossenen Gegenstände wieder aufgesammelt werden. Ebenfalls grafisch sind Zaubersprüche zu sehen, die Eure Magier auslösen. So schweben z.B. Feuerbälle durch die Gänge und explodieren beim Aufprall.

Das Magiesystem wurde aus den alten AD&D-Spielen übernommen (Ausnahme: neue Zaubersprüche gibt's nicht automatisch nach einer Beförderung, sondern müssen erst auf Spruchrollen gefunden werden). Um einen Zauberspruch anwenden zu können, müssen Magier oder Priester den entsprechenden Spruch vorher lernen. Per Menü können die einzelnen Sprüche ausgewählt werden, die Eure Magier benutzen sollen. Nun muß die Party ein paar Stündchen schlafen (erwünschter Nebeneffekt: Charaktere werden von Priestern geheilt), damit die Zauberer die magischen Formeln im Gedächtnis behalten. Ein Klick und der Spruch wird ausgelöst. Danach ist der Zauberspruch und muß wieder neu erlernt werden. Glücklicherweise müssen die einzelnen Formeln bei Eye of the Beholder nicht jedesmal neu angegeben werden, sondern die zuletzt eingestellte Kombination wird automatisch bei der nächsten Rast gelernt.

Neben der 3-D-Ansicht des Labyrinthes befindet sich am rechten Bildrand für jeden Charakter ein kleines Portrait. Hier werden die Waffen angezeigt, die die Figur in den Händen hält, sowie der aktuelle Gesundheitszustand. Ein Klick auf den Charakterkopf und ein Extrabild erscheint, in dem angezeigt wird, was die Figur alles mit sich herumschleppt. Wie bei Dungeon Master ist hier ein Körper abgebildet. Den verschiedenen Körperteilen sind kleine Felder zugeordnet, die es Euch erleichtern, dem Charakter Gegenstände zu geben. So passen die neuen Stiefel nur, wenn Ihr sie auf das Schuhfeld legt. Um die Charaktere bei Laune und Kampfkraft zu halten, müßt Ihr sie regelmäßig mit Nahrung versorgen — mit leerem Bauch lassen sich die Monster schlecht verhaften. Unterwegs trifft Ihr allerdings nicht nur auf Monster, sondern auch auf Gesinnungsgenossen, die sich Eurer Party anschließen wollen, einen Auftrag anbieten oder Hinweise verteilen.

Eye of the Beholder erscheint komplett in Deutsch (Handbuch und Bildschirmtexte) für PC und Amiga (1 MByte). Die PC-Version benötigt mindestens 640 KByte RAM und unterstützt CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten sowie AdLib- und Soundblaster-Karten.

mh

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel  
Hersteller:SSI, Zirk-Preis: 120 Mark

MS-DOS

79%

AMIGA

Grafik: 82%

Sound: 74%

in Vorbereitung

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

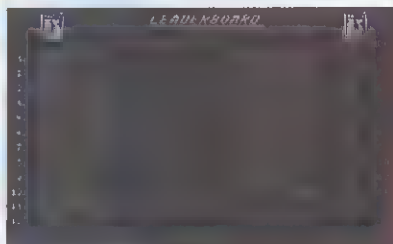
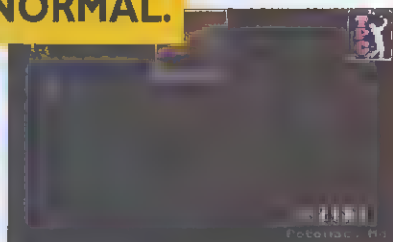
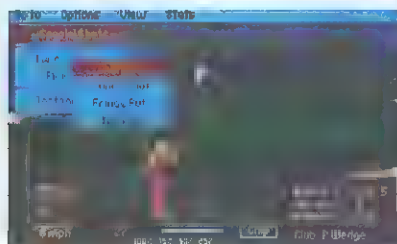
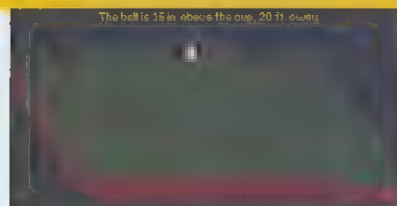
nicht geplant

C 64

nicht geplant



# DIE VORSTELLUNG ES MIT 60 GOLFPROFIS AUFZUNEHMEN SCHEINT IHNEN GEWAGT? AUF UNSEREN BAHNEN IST DAS NORMAL.



PGA TOUR® Golf ist kein gemütlicher Sonntagsspaziergang.

Auf der U.S. PGA TOUR Golfplatz treten Sie gegen 60 Spitzenprofis an. Und das unter echten Turnierbedingungen und auf den vier schwierigsten Spielbahnen, die Sie jemals gesehen haben.

PGA TOUR Golf beurteilt wie ihre Gegner, zum Beispiel Fuzzy Zoeller, Craig Stadler oder Paul Azinger mit jedem Loch zurechtgekommen wären. Eine ständig aktualisierte Spitzentafel teilt Ihnen die Ergebnisse mit.

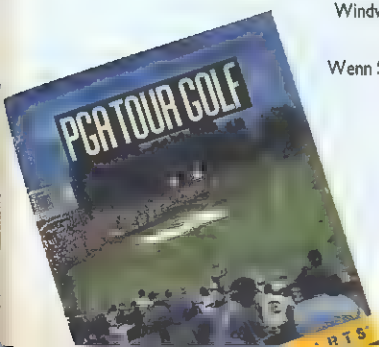
Um es noch ein bißchen schwieriger zu machen, müssen Sie beim PGA TOUR Golf auch die Windverhältnisse beachten und mit einer Ballposition außerhalb des Grüns fertigwerden. Sie können jedes Loch wie von einem Hubschrauber aus im 3D-TV Bild betrachten.

Wenn Sie also gedacht hatten, daß Golf ein Sport für nette Herren in schicken Pullovern ist, dann wird PGA TOUR Golf Sie bestimmt dazu bringen, diese Meinung noch einmal zu überdenken.

Erhältlich als IBM/ PC, AMIGA und MEGA DRIVE

Der MEGA DRIVE Batterie-Backup kann die Daten von bis zu 22 Golfern speichern.

TPC, TPC at Sawgrass, TPC at Avon, PGA West, PGA TOUR, THE PLAYERS Championship, The Kemper Open sind eingetragene Warenzeichen.



## ELECTRONIC ARTS®

Electronic Arts Rushware Bruchweg 128-132 D-4044 Kaarst 2 Tel: 02101/607-0 Fax: 02101/607-111



**W**er sagt denn, daß Fantasyhelden tagaus, tagein nur Monster mordend und Prinzessinnen rettend auf Achse sind? Auch der knurrigste Kämpfer und der professionellste Paladin entspannen sich gerne bei einem Humpen Met, lauschen lieblichen Bardengesängen und schwätzen mit ein paar Kumpels. Angesichts solcher Geselligkeit ist es kein Wunder, daß zum Jahrestag der siegreichen Schlacht von Kernen zu einer Art Klassentreffen gebeten wird. Die Gastgeber, die tapferen Solamnic-Ritter, veranstalten eine ordentliche Jubiläumsparty mit illustren Ehrengästen: Die Champions von Krynn werden erwartet, welche damals die Machenschaften des bösen Draconian Myrtani beendeten. Jene Champions waren die Spielfiguren, die Ihr (hoffentlich erfolgreich) durchs Vorgängerspiel "Champions of Krynn" gesteuert habt. Gut ein Jahr später schiebt SSI endlich den zweiten Teil nach, der wie der Vorgänger im "Dragonlance"-Szenario der AD&D-Rollenspielswelt stattfindet. Ihr könnt Eure Spielfiguren aus Champions of Krynn übernehmen oder mit ganz frischen Helden starten. Man muß den Vorgänger nicht unbedingt gespielt haben, um bei der Fortsetzung "Death Knights of Krynn" durchzusteuern. Die ausführliche Dokumentation erklärt Regelwerk und Szenario sehr genau.

Nun wäre das ein recht langweiliges Rollenspiel, wenn die Wiedersehensfete friedlich über die Bühne gehen würde. Doch gemacht, ungeduldige Helden, gewaltiges Unheil wird Euch nur allzu schnell in neue Abenteuer führen. Sir Karl, ein nobler Ritter, der im Vorgängerspiel einen bildschönen Helicentod starb, flattert plötzlich auf einem Skelettdrachen vorbei und stößt verärgerte Unfreundlichkeiten aus. In seinem Gefolge platzen Skelettkrieger in die Party und sorgen für ein tüchtiges Handgemenge. Hinter dem unheimlichen Zwischenfall steht ein Finsterling namens Lord Soth, der die Leichen ehrenwerter Ritter sammelt wie andere Leute Briefmarken. Mit viel bösem Zauber kann er aus ihnen untote Moderkrieger machen. Hat Soth genügend solcher "Death Knights" in seinen Reihen, will er mit ihnen die ganze Gegend erobern. Legt also die Serviette hin und verabschiedet Euch



Abteilung "Dinge, die man meiden sollte": eine Auseinandersetzung mit drei blauen Drachen (MS-DOS/EGA)

**TOTEN RITTERN TRAUT MAN NICHT**

# Death Knights of Krynn

**STECK BRIEF**

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: SSI, Zirkapreis: 90 bis 100 Mark

**MS-DOS** 76%

Grafik: 74% Sound: 48%

Schwierigkeit: leicht o. mittel

**ATARI ST**

nicht geplant

**AMIGA**

In Vorbereitung

**C 64**

In Vorbereitung

vom kalten Buffet: Ihr habt die ehrenvolle Aufgabe, diese grausige Bedrohung zu bekämpfen.

Das Grundspielprinzip unterscheidet sich nicht vom Vorgänger. Ihr stellt eine Party aus sechs Spielfiguren zusammen, um die neuen Geheimnisse im Lande Ansalon zu erkunden. Bis zu zwei computer-gesteuerte NPCs können sich im Spielverlauf dazugesellen. Die Party sollte gut gemischt mit Vertretern diverser Berufs-klassen und Rassen besetzt sein. Menschen sind ganz gute Allround-Burschen, haben aber den Nachteil, daß sie nicht mehrere Berufe auf ein-

mal erlernen können. Hat man einen netten Zwerg oder einen fidele Elfen dabei, kann dieser z.B. sowohl Kämpfer als auch Magier werden. Solche Doppelmoppel-Brüder brauchen etwas länger, um genug Erfahrungspunkte für eine Beförderung zu sammeln. Langfristig sind diese Alleskönner aber eine echte Stütze, für die Ihr später noch dankbar sein werdet.

Ihr startet nicht mit mickrigen Level-1-Novizen, sondern mit Veteranen, die rund um Erfahrungslevel 7 angesiedelt sind. Die Kämpfer haben entsprechend kräftig zu und die Magier sind schon ganz gut im

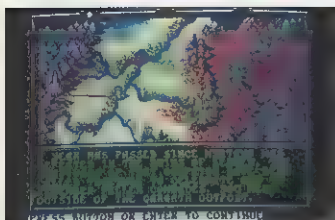
Umgang mit fortgeschrittenen Zaubersprüchen drauf. Neben vielen bewährten Magieklassikern wie der nebulösen "Death Cloud" oder dem fetzigen "Delayed Blast Fireball" gibt es hier und da auch einen neuen Spruch.

Beim Herumlaufen in Städten und Dungeons wird die Grafik in einem Bildausschnitt aus der Sicht Eurer Party gezeigt. Kommt es zu einem Kampf, wird auf eine Seitenansicht umgeschaltet. Hier dürft Ihr jede Eurer Spielfiguren einzeln herummanövrieren, zaubern und zuhauen. Dieses taktische Kampfsystem ist ein wenig gewöhnungsbedürftig, hat aber viel spielerischen Tiefgang. Bei Gefechten mit schwachen Monstern könnt Ihr Eure Charaktere auch vom Computer steuern lassen.

Löblicherweise wird SSI von Death Knights of Krynn eine komplett übersetzte deutsche Version anbieten. Sowohl die Texte auf dem Bildschirm als auch die Handbücher werden ins Deutsche übertragen. Unsere Bildschirmfotos sind aus Aktualitätsgründen noch von der englischen Version, da die deutschen Übersetzungsarbeiten zu Redaktionsschluß noch nicht abgeschlossen waren.

Etwas Technik am Rande: Die Amiga-Umsetzung benötigt mindestens 1 MByte RAM. Die MS-DOS-Version unterstützt CGA- sowie EGA-Karten, unter VGA bekommt man nur EGA-Grafiken geboten. **hl**





Während die Hord'oeuvres gereicht werden...



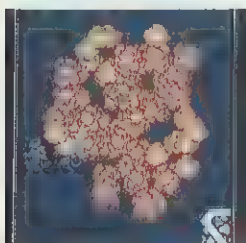
...platzt ein alter Bekannter in die Festlichkeit:



Aus Sir Karl ist ein Untoter geworden — igit!



Auf dem Weg zum Garrisons-Friedhof (MS-DOS/EGA)



Ein Scherlein Sivaks wird im Flammensturm geröstet



Gestalten, ich bin der Ober-schurke: Lord Soth persönlich

## Death Knights-Trivia

Death Knights of Krynn bietet Euch:  
sechs Charaktere in der Party plus bis zu zwei computergesteuerte NPCs,  
ca. 90 Zaubersprüche  
sieben Rassen  
fünf Schwierigkeitsgrade:  
Die Schwierigkeit der Kämpfe kann eingestellt werden. Um am meisten Spaß zu haben, sollte man die mittlere Einstellung unverändert lassen. Wer es sich zu leicht macht, bekommt außerdem weniger Erfahrungspunkte ab.

**Monsterspezialitäten:** Macht Euch auf viele Grabgestalten gefaßt. Neben alten Bekannten wie Vampire und Ghouls trifft man auch auf untote Wölfe, Drachen und Zombie-Riesen. Die reichhaltige Fauna hat erstmals auch ein paar Halb-Mensch-halb-Bestie-Kombinationen wie z.B. den Wertiger zu bieten. *hl*

## Rollenspiel-Chinesisch

Was bedeutet eigentlich...

**AD&D:** Abkürzung für "Advanced Dungeons & Dragons". Es handelt sich um ein sehr populäres Rol-

Bei einer guten Fernsehserie freut man sich jedesmal auf eine neue Folge, obwohl Hauptpersonen und Umgebung immer gleich sind. In gewisser Hinsicht — und jetzt kommt die mit Spannung erwartete Überleitung — hat Death Knights of Krynn diesen TV-Serien-Charme. Wer die älteren AD&D-Titel kennt, trifft auf ein vertrautes Kampf- und Magiesystem, die bewährte Steuerung und bekann-

Gut!



te Charakterklassen Story und diverse Monsterfeinheiten sind freilich neu, so daß sich der treue AD&D-Veteran gerne durch die neue Herausforderung ackert. Wenn SSI aber schon Fließband-Rollenspiele produziert, dann müßten sie etwas umfangreicher sein: Fortgeschrittene werden nicht mehr als eine Woche an den Death Knights zu knabbern haben. Beim nächsten Mal bitte etwas mehr Quantität.

Gehst so



Was ist denn bloß bei SSI los? Mit jedem neuen Titel aus der klassischen AD&D-Rollenspielreihe bröckelte der Spielspaß ein klein wenig weg. Zwar wartet "Death Knights of Krynn" mit dem gewohnten Kampf- und Magiesystem sowie einer schönen Fantasy-Story auf, aber für meinen Geschmack ist bei diesem Spielsystem die Luft raus. Vor allem deshalb, weil alte Hasen, die schon mit den ande-

ren AD&D-Titeln Erfahrung haben, dank des niedrigen Schwierigkeitsgrades hoffnungslos unterfordert werden. Zudem halte ich Death Knights für Neueinsteiger nur bedingt für geeignet, da ohne den spielerischen Hintergrund aus "Champions of Krynn" viel von der Geschichte verlorengelht. AD&D-Beginner sollten ihre Karriere lieber mit "Eye of the Beholder" (Test in dieser Ausgabe) starten

lenspielsystem der amerikanischen Firma TSR, das von SSI für Computer umgesetzt wurde. Ein weiteres AD&D-Spiel, das wir in dieser Ausgabe testen, ist "Eye of the Beholder".

**Charakter:** ...nennt man eine Spielfigur.

**Party:** Nicht nur ein Grund zum Feiern, sondern auch die Bezeichnung für eine Gruppe von Charakteren, die Ihr durch ein Rollenspiel steuert.

**Beförderung:** Für jeden siegreichen Kampf erhalten Eure Charaktere Erfahrungspunkte. Ist eine bestimmte Anzahl solcher Punkte gesammelt, kann der Charakter befördert

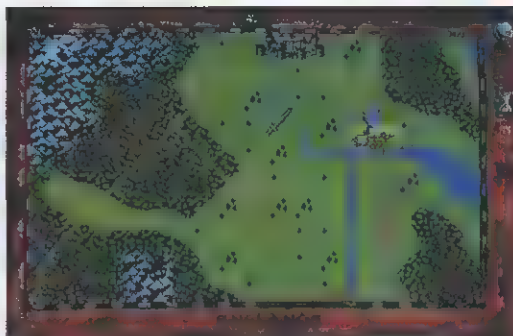
werden. Das bedeutet, daß sich seine Eigenschaften verbessern, er härter zuschlagen und auch mehr Hiebe einstecken kann. Magiekunde lernen außerdem neue Zaubersprüche dazu.

**NPC:** Ein solcher "Non Player Character" taucht gelegentlich im Spielverlauf auf und bietet Euch seine Dienste an. NPCs helfen bei Kämpfen, aber sie werden vom Computer gesteuert. Ausnahme: Steht bei Death Knights Krynn ein Ritter in der Nähe des NPC, könnt Ihr dank dessen Autoritätsbonus die NPC-Steuerung in die eigenen Hände übernehmen. *hl*





Ein Kammerjäger ist in so einer Situation nicht schlecht (Amiga)



Ja, so warn's, die alten Rittersleut' (MS-DOS/VGA)

## MEISTERHAFT

## Cosmic Bane

Die kanadische Softwarefirma Sir Tech war bisher nur einem elitären Zirkel eingefleischter Rollenspielpuristen bekannt. Ihre fünfteilige "Wizardry"-Reihe verband eisenharte Komplexität mit einem mageren technischen Standard. Mit "Bane of the Cosmic Forge" wird sich das unverdiente Mauerblümchendasein hoffentlich ändern. Der neue Sproß der Wizardry-Reihe erschreckt nicht mehr durch simple Strichzeichnungen, sondern verwöhnt mit Labyrinthgrafiken im "Dungeon-Master"-Stil.

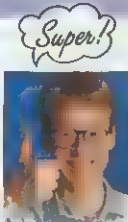
Elf Rassen bewerben sich um Aufnahme in eure sechsköpfige Party. Mit einem speziellen Skill-System könnt ihr die Helden elegant befördern. Den Zauberkundigen in eurer Gruppe stehen nicht weniger als 77 unterschiedliche Sprüche zur Verfügung. Alle Monster sind animiert und werden mittels Maus pflegeleicht ins Jenseits befördert. Zahlreiche Charaktere im Spiel lassen sich auf ein Schwätzchen ein. Damit nicht genug, müssen von Euch zum Teil extrem haarige Puzzles und Rätsel gelöst werden.

vw



Man nehme die spielerisch besten Elemente aus "Dungeon Master", derSSI-Serie und der "Bard's Tale"-Trilogie, würze

alles mit einer atmosphärisch brillanten Fantasy-Geschichte und fertig ist ein Rollenspiel



Forge ist das Beste, was einem Rollenspieler auf dem Amiga passieren kann

der Extraklasse. Allerdings sollten sich nur wettergegebene Veteranen an diesen Brocken wagen, Neulinge verlieren schnell den Überblick. Programmierer Dave Bradley ist ein Meisterwerk gelungen. Bane of the Cosmic

Super!

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Sir Tech, Zirk-Preis: 120 Mark

MS-DOS 89% AMIGA 89%

Grafik: 65% Sound: 48%

Grafik: 63% Sound: 46%

Schwierigkeit: schwer

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

## CONSTANTIN SIEGT OHNEHIN

## Spirit of Excalibur

Im Strategiespiel "Spirit of Excalibur" steuert der Spieler den edlen Sir Constantin, den Nachfolger des nicht minder edlen, aber leider verbliebenen König Artus. Constantin ist damit nicht nur Herrscher über England, sondern auch Bewohner der Burg Camelot (10000 qm Wohnfläche, keine Heizung/Dusche, Toilette im Wald). Leider ist das mit dem Herrschen eher papiern, denn die Grafschaften führen ein recht deutliches Eigenleben. Entweder stattdessen er den rebellischen Provinzen selbst einen Besuch ab oder er schickt seine

Stellvertreter. Dort angekommen, bleiben zwei Möglichkeiten: Morden, brandschatzen, plündern und dann reden oder erst reden und dann morden, brandschatzen und plündern.

Das Spiel wird wahlweise mit Maus, Joystick oder Tastatur gesteuert. Mit einem Mausklick zoomt man "tiefer" in die Landkarte, auf der man seine Mannen herumschiebt. Wenn man auf Personen trifft, kann man mit ihnen reden, ihnen Gegenstände aufzwingen, Magie anwenden (gibt's auch!) oder mit dem Schwert fuchteln. al

Meine Gefolgschaft marschiert im vollen Trab, kann aber das Desaster nicht aufhalten: 870 Iren unter der Führung des Sire Ira besetzen London, putzen die Bürgerwehr weg und verschanzten sich. Das war's dann — der Big Ben

ist fest in inscher Hand. Wer das Vorgängerprogramm "War in Middle Earth" kennt, ist fein

Geht so



raus: Er braucht sich kaum umstellen. Das System ist einfach zu bedienen, der Adlib-Sound schön englisch — und trotzdem will die rechte Laune nicht so richtig aufkommen. Spirit of Excalibur ist nicht schlecht,

wird aber von der Masse der guten Strategiespiele schnell überholt

STECK BRIEF

Genre: Strategie  
Hersteller: Virgin, Zirk-Preis: 90 Mark

MS-DOS 64%

AMIGA

Grafik: 59% Sound: 52%

in Vorbereitung

Schwierigkeit: mittel

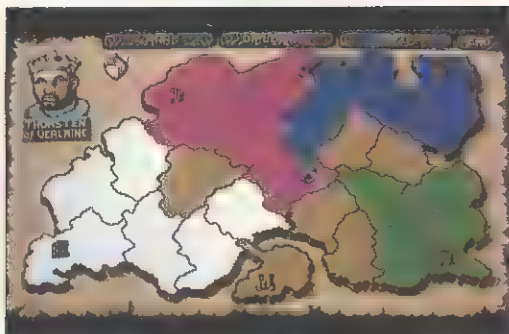
ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant





## ADEL VERNICHTET

**F**eudal Lords", ein Strategiespiel im "Defender of the Crown"-Stil, entführt Euch in ein mittelalterliches Fantasy-Land, das in rund 25 Provinzen zerfallen ist. Vier Landesfürsten streiten sich hier um die Krone des Reichs. Sind ausreichend Mitspieler vorhanden, übernimmt jeder einen der Fürsten. Fehlende Mitspieler werden vom Computer übernommen.



Crown" und die Grafik ist auch ganz nett, aber einige unschöne Eigenarten verhindern eine vernünftige strategische Spielplanung. So wird beispielsweise per Zufall entschieden, welcher Herrscher als nächster ziehen darf — wie man hier anständige Strategien entwickeln soll, ist mir schleierhaft.

wie man hier anständige Strategien entwickeln soll, ist mir schliederhaft



# COMPUTER MARKT



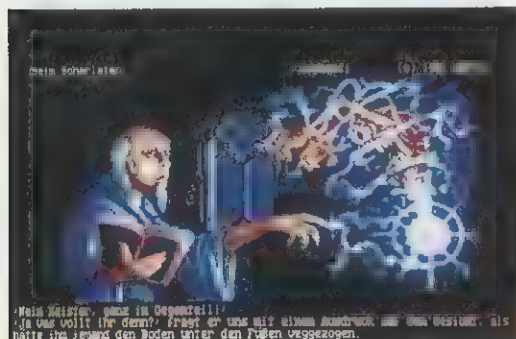
## DRACHEN-PARSER

# Drachen von Laas

Lange genug haben sie auf sich warten lassen, die "Drachen von Laas". Das Warten ist vorbei, das neugegründete Softwarehaus Attic schickt sie jetzt auf die Reise.

Drachen von Laas erscheint zwar auf den ersten Blick wie ein klassisches Text-Adventure, bietet darüber hinaus aber einige Besonderheiten. So geht Ihr z.B. mit zwei Charakteren auf die gefährvolle Reise. Ihr

schiedenen Waffen und Zaubersprüchen das jeweils Passende aus. Der deutschsprachige Parser versteht über 2000 Worte. Daneben könnt Ihr mit den Funktionstasten die gebräuchlichsten Befehle abrufen oder beliebige Tasten mit Euren eigenen Befehlen belegen. Zahlreiche Grafiken sorgen für die nötige Fantasy-Stimmung und können mit der Maus verschoben werden. vw



Zauberern sollte man sich vorsichtig nähern (Amiga)

steuert mit dem Parser einen jungen Kämpfer und einen Zauberer, die je nach der jeweiligen Aufgabe von Euch in den Einsatz geschickt werden. Die beiden Junghelden besitzen rollenspiel-übliche Charakterwerte und Hitpoints, die sich im Laufe des Spiels verbessern. Erst wenn sie über genug Ansehen im Land verfügen, dürfen sie sich durch königlichen Befehl auf Drachenjagd begeben. Vorher müssen zahlreiche kleinere Aufträge erledigt werden. Ihr müßt etwa einer Sumpfhexe eine gestohlene Spruchrolle abjagen, Bauern bei der Arbeit helfen oder ein Fischerdorf von einem Ungeheuer befreien.

Die Welt von Laas ist bevölkert mit umherwandernden Händlern und Monstern, die den Helden teilweise zufällig begegnen. Ihr könnt Handel treiben oder ein Schwätzchen halten. Kommt es zum Kampf, dann wählt Ihr zwischen ver-

Sauber programmiert ist es ja, der Parser macht nur selten schlapp, Humor kommt auch nicht zu kurz — auf den ersten Blick sind die Drachen von Laas erstaunlich gut. Doch ich glaube nicht, daß ich der einzige bin, der seine liebe Not

mit dieser Art von Spielen hat. Drachen von Laas ist sicherlich das Beste aller deutschen Text-Adventures, aber was nutzt's, wenn das Genre überholt ist?

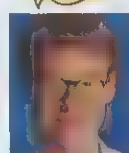
Gehst so



Und gleich weitergemakelt: "Ein ordentlich aufgeräumtes Zimmer" ist überflüssig, "aufgeräumt" täte es auch. Das passiert derart oft, daß der arme Spieler fast die dreifache Menge durchkauen muß, die zur Information nötig gewesen wäre. Wäre Drachen von Laas zur Infocom-Zeit erschienen, wäre es eine ernsthafte Konkurrenz gewesen, heute gehört es — schade, schade — in die Oldie-Ecke.

Freunde von Magnetic Scrolls-Adventures, denen im Laufe der Jahre der Nachschub ausgegangen ist, werden bei den Drachen von Laas nostalgische Gefühle bekommen. Das fängt schon bei der Grafik an: Hier wie dort wird detaillierte und ansehnliche Grafik geboten, die bei Bedarf nach oben verschoben

Gut!



wird. Auch der Parser, der diesmal der deutschen Sprache mächtig ist, versteht fast alle, noch so abwegigen Befehle des Spielers. Die Hintergrundgeschichte bringt die Fantasy-Atmosphäre stilvoll auf den Monitor und geht nicht mit Humor. Die Rollenelemente sorgen für zusätzliche Abwechslung und Kurzweil.

STECKBRIEF

Genre: Adventure  
Hersteller: Attic, Zirkus-Preis: 100 Mark

MS-DOS 66%

Grafik: 57%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

66%

Grafik: 57%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant



Im Dorf von Laas fängt alles an: Vier Himmelsrichtungen stehen zur Auswahl (Amiga).



# MIDWINTER II

## FLAMES OF FREEDOM

Die Flammen sind entfacht - Ein neues Zeitalter bricht an.

Midwinter II, Flames of Freedom kommt im Frühjahr 1991 für Amiga, ST, Commodore  
Amiga und IBM PC Kompatible heraus.



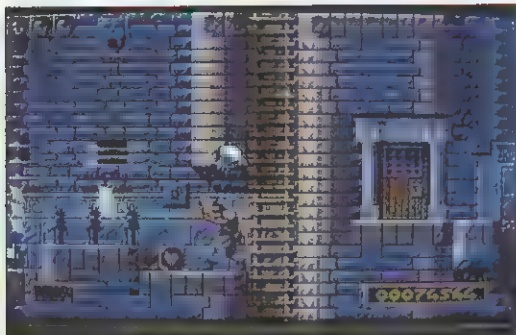
MEISTER DER STRATEGIE

Rainbird, 100 A. Hampden Road, Industrial Estate, Telford, Shropshire TF1 8 3LP



## EIN HERZ FÜR GÖTTER

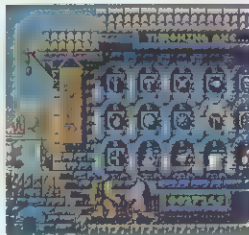
# Gods



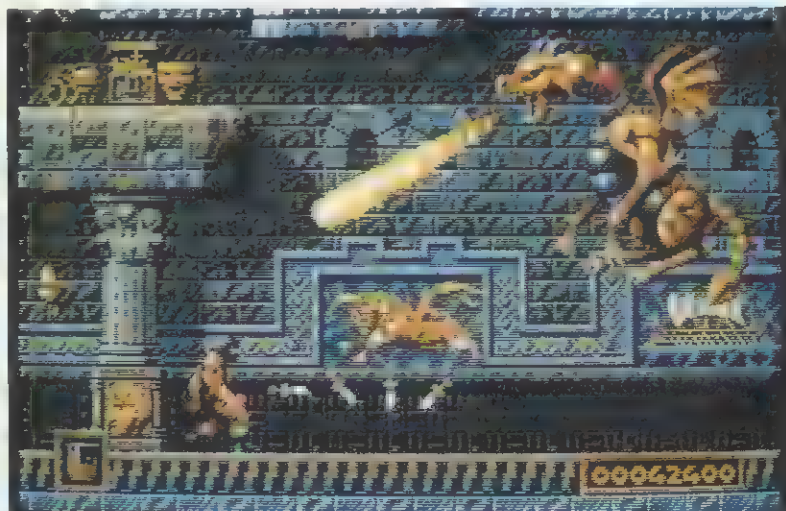
Der Mächtegerne-Gott experimentiert mit dem furiosen Dreifach-Speer (ST)

Jedes Spielprinzip, mit dem sich die Bitmap Brothers beschäftigen, scheint sich augenblicklich in pures Gold zu verwandeln. Mit "Xenon II" schufen sie einen Ballerklassiker, mit "Speedball" ein höchst innovatives Sportgeprügel, während "Cadaver" wiederum von Rollenspielen und Bildschirmabenteuern heiß geliebt wird. "Gods" ist das erste Produkt der Gebrüder, das unter der Piratenflagge des Renegade-Labels veröffentlicht wird. Da die Entwickler anscheinend jedem Genre maximal zwei Softwaretitel widmen, wandten sie sich damit dem Plattformspiel zu. In Gods steuert Ihr einen griechischen Helden, der eine sagenumwobene Monstermetropole erforschen (und überleben) muß, um die ersehnte Unsterblichkeit zu erlangen. Der Ort ist in vier Levels unterteilt, die jeweils von einem riesigen Wächter und ganzen Horden kleinerer Monster verteidigt werden: Man beginnt in der Stadt, darf danach den Tempel erkunden und landet schließlich in einem Irrgarten. Erfolgreiche Helden treffen sich zur finalen Auseinandersetzung in der Unterwelt...

Gods unterscheidet sich sowohl im Aufbau der Levels, als auch im Verhalten der Monster von anderen Plattformspielen. Der jeweilige Weg zum Ausgang ist nicht fest vorgegeben, versteckte Bonusräume und geheime Teleporter, Hebel, Schalter und Falltüren lassen die Stadt zum El Dorado für Bildschirmabenteurer werden.



Welche Waffe hätten Sie denn gerne? Dieser Kaufmann handelt mit dem Tod (ST).



Edelendgegner: Ein Verwandter des "Cadaver"-Drachen gibt unserem Helden Feuer (ST).

Eine Idealkombination aus technischer Brillanz, hervorragender Aufmachung und spielerischer Komplexität boten bisher nur wenige Computerspiele. Nach dem deutschen "Turrican II", ziehen jetzt die Bitmap Brothers mit "Gods" nach Sowohl grafisch und akustisch ansprechend gestaltet, wurde der Spielspaß durch versteckte Extras und Bonushöhlen, geheime Schatzkammern und gemeine Fallen kräftig aufpoliert. Die Schattenseite des Edelprodukts: Gods ist kein schnelles Spiel,

Got!



trotz der vielen Extrawaffen und der zahlreichen Feinde kommt mir die Action ein wenig zu kurz. Vier verschiedene "Landschafts"-Typen sind für ein Spiel, das von Abwechslung und Überraschungen lebt, ebenfalls nicht allzuviel. Dafür egen

widerum die Monster interessantes Verhalten und ausgeklügelte Kampftaktiken an den Tag. Amiga-Besitzer sollten probieren, ST-Spieler können jedoch bedenkenlos zugreifen. Für Ihren Computer gibt's kaum Besseres.

## STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Renegade, Zirka-Preis: 90 Mark

### MS-DOS

In Vorbereitung

### AMIGA

74%

Grafik: 81%

Sound: --

Schwierigkeit: mittel

### ATARI ST

74%

Grafik: 81%

Sound: 71%

Schwierigkeit: mittel

### C 64

nicht geplant

Schwer zu durchschauen sind auch die Monster. Anfangs greifen sie den Spieler stur an, verhalten sich also genauso, wie man es von einem anständigen Bösewicht verlangen kann. Je tiefer der Held jedoch in die Stadt der Götter vordringt, desto feiger oder aggressiver, schlauser und vorschlagener wird der vielgesichtige Feind. Einige versammeln sich an für den Spieler

unerreichbaren Stellen, andere versuchen ihm frech die wertvollsten Gegenstände aus der Tasche zu stibitzen. Vereinzelt herumlaufende Händchen haben jedoch manch nützliches Mittel gegen die lästigen Gesellen. Wer genügend Geschmeide gesammelt hat, kann sich damit Heiltränke, feine Waffen und einen Vorgesmack auf die Unsterblichkeit erkaufen. w/



# Skull & Crossbones



**H**alt stop Ihr feigen Typen! Es wird Zeit, daß Ihr Eure Männlichkeit in einer fesselnden Schlacht mit dem Evil Sorcerer und seinen Kumpanen beweist.

Hißt die Totenkopfflagge und setzt das Segel zur Fahrt durch fremde und exotische Länder mit Euren alten Schiffskameraden Red Dog und One Eye. Sie mögen zwar Schiffskameraden sein, aber vertraut ihnen nicht ... bald brechen die Wutanfälle bei Kopf-an-Kopf-Zusammenstößen über die Beute Eurer Seerauberei aus.

Skull & Crossbones (Totenkopf und Knochen) ist das aufregendste Schwertkampfspiel auf dem Markt – nichts für Zaghaftel Eine Schatzsuche durch fremde und exotische Länder, wo es nur so wimmelt von Horden gefährlicher Feinde, denen es darum geht, Durec Räuberabenteuer zu beenden.

Da gibt es Schätze, Juwelen, Gold und urwüchsige Weiber zu erobern, aber gräßliche Kreaturen stehen Euch im Weg.

**TENGEN**

The Name in Coin - On Games

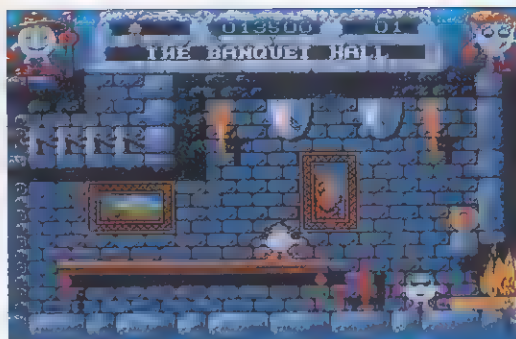
© 1991 TENGEN Inc. All rights reserved. "Walt Disney Corp. Artwork & Packaging"  
© 1991 Domark Software Ltd. Veröffentlichung von Domark Software Ltd. Vertrieb: BGH  
Gewerbepacht 504, Am Südring 12, 6092 Kettelerbach, Frankfurt. Tel. (0610) 52067  
Programmiert von Wolfgang Carls. ERMÄCHTIGT FÜR Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25"  
Unterstützt 14 Sprachen: Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Japanisch, Koreanisch, Niederländisch, Polnisch, Portugiesisch, Russisch, Spanisch, Schwedisch, Türkisch, Ungarisch, Vietnamesisch, Griechisch

**DOMARK**





Druiden sind nicht kleinzukriegen (Amiga)



Die Eier sind los: Dizzy und sein audiophiler Vetter Denzi

## DRUIDEN LEBEN LÄNGER

## Warlock

Zur Zeit scheint es Mode zu sein, betagte Softwarehelden neu aufzulegen: Neben der Wiederbelebung von "Bomb Jack" (Test in dieser Ausgabe), mußte sich auch der Zaubersmann aus dem Actionklassiker "Druid" einer Frischzellenkur unterziehen. In "Warlock the Avenger" tritt der neu erwachte bärtige Magier wieder gegen finstere Monster-scharen an. Für alle, die den alten Druiden noch nicht kennen: Auf der Diskette befinden sich nicht nur acht neue Aufgaben für alte Druid-Veteranen, sondern auch das Original. Spielsch hat sich an Warlock gegenüber dem Vorfahren nicht viel getan. Hier wie dort steuert Ihr das Druiden-Sprite durch monsterverseuchte Levels, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Per Knopfdruck pustet Ihr Angreifer mit Zaubersprüchen weg. Unterschiedliche Sprüche mit verschiedenen Wirkungen können unterwegs in Schatzkisten ebenso aufgesammelt werden, wie Schlüssel zum Öffnen von weiteren Kisten und Türen. Zusätzlich dürft Ihr einen Golem ins Leben rufen, der die Feinde attackiert. mh

Im Gegensatz zum mßglückten Bomb-Jack-Aufguß, hat Druid seinen Sprung als Warlock in die 90er relativ unbeschadet überstanden. Eine angenehme Grafik, gute Soundeffekte (Amiga als auch C 64) und ein bewährtes Spielprinzip sind auch heute noch für eine gepflegte Druid-Runde gut — vor allem, wenn



zwei Spieler gleichzeitig auf Monstereinsatz gehen. Youngsters, die den Oldie nicht kennen, können sich erstmal am Original vergnügen, bevor sie in den etwas schwierigeren Neuling einsteigen. Allerdings hat man mit einer ziemlich kniffligen Steuerung zu kämpfen, bevor man Druid in vollen Zügen genießen kann.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Millennium, Zirkapreis: 80 Mark

## MS-DOS

nicht geplant

## AMIGA

67%

Grafik: 64% Sound: 60%  
Schwierigkeit: schwer

## ATARI ST

67%

Grafik: 64% Sound: 57%  
Schwierigkeit: schwer

## C 64

67%

Grafik: 63% Sound: 60%  
Schwierigkeit: schwer

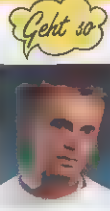
## EILAND IN SICHT!

## World Dizzy

Wer das Pech hat wie Code Masters erfolgreichster Serienheld auszu-sehen, wandert normalerweise ohne Umwege in die Bratpfanne oder in den Kuchenteig. Riesenel Dizzy, durch Safarihut und Gummistiefel geschickt als verwegener Abenteuerer getarnt, turnt hingegen auch in diesem Jahr wieder quatschvergnügt über den Bildschirm. "Fantasy World Dizzy" bietet, abgesehen von den etwas merkwürdigen Protagonisten, konventionelle Jump'n'Run-Kost. Dem armen Dizzy wurde die Freundin gekid-

napp, er selbst schmort im Verlies. Außer springen und laufen kann er auch Gegenstände aufnehmen und benutzen. Der Gefängniswärter verrät ihm so zum Beispiel ob das angebotenen Apfels. "Herauslassen kann ich Dich nicht. Versuch mit dem Kännchen Wasser das Feuer in der Ecke zu löschen." Gesagt, getan — und Dizzy hopst durch einen Geheimgang in die Fantasy World. Alle Probleme lassen sich so durch gezieltes Hüpfen oder durch den Einsatz des richtigen Gegenstandes am richtigen Ort und zur richtigen Zeit lösen. wi

An "Fantasy World Dizzy" werden vor allem jüngere Computerspieler ihre Freude haben: Die Grafik ist nett, Musik und Soundeffekte plätschern frühlich aus dem Lautsprecher und die Spielbarkeit ist erfreulich hoch. Die putzig-abstrakte Handlung spielt die teils recht einfachen Jump'n'Run der Konkurrenz Rätselfürten für Anhänger



kn ff. gerer Arcade-Adventure jedoch wenig Herausforderung bieten. Zudem ist die Fantasy World, obwohl liebevoll ausgearbeitet, nicht allzu groß. Mit ein wenig Glück und Geschicklichkeit hat man sie in einem Rutsch durchgespielt. Technisch ist das und die teils recht einfachen Jump'n'Run der Konkurrenz jedoch durchaus gewachsen.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Code Masters, Zirkapreis: 50 Mark

## MS-DOS

nicht geplant

## AMIGA

61%

Grafik: 49% Sound: 53%  
Schwierigkeit: leicht

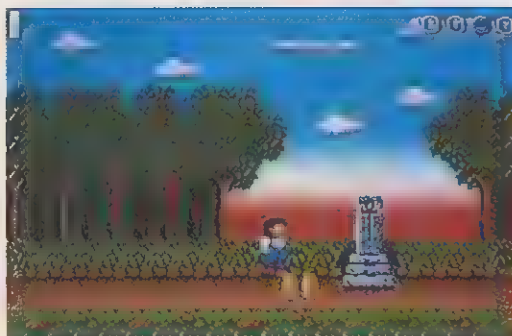
## ATARI ST

in Vorbereitung

## C 64

in Vorbereitung





Chronischer Spielschwund Im Wonderboy-Gewand (ST)

## CHRONISCHER KRAMPF

# Chronicles of Omega

Ein böser Dämon hat mal wieder ein digitales Märchenland erobert. Nur noch ein gestandener Held — oder eine Heldin — können dem Oberfiesling das üble Handwerk legen. Ihr steuert in dem Actionspiel "Chronicles of Omega" wahlweise eine weibliche oder männliche Spielfigur durch die fünf Gebiete/Levels dieses Landes. Im Stil des Actionklassikers "Wonderboy" können die Spielfiguren hüpfen und rennen. Um den angreifenden

Monstern Saures zu geben, könnt ihr per Zauberstab Feuerbälle schleudern. Erwischt es einen Feind, hinterläßt dieser eine Münze. Mit dem eingesammelten Geld dürft ihr in Läden einkaufen. Berührt ihr ein Monster oder einen Obergegner, verliert eure Spielfigur Energie — sinkt die Energie auf Null, verliert ihr eines von drei Bildschirmen. Sind alle Leben verbraucht, könnt ihr mit Continuum im alten Level weitermachen. *mh*

Die Programmierer dieses über ein Schundwerk haben sich ganz gewaltig vom "Wonderboy in Monsterland" inspirieren lassen, ohne allerdings an den entferntesten an die Qualität des Klassikers heranzukommen.

Schon die Steuerung der eigenen Figur stellt den Spieler auf eine harte Probe. Es ist nicht

Hilfe



möglich, während des Herumhüpfens Feinde abzuschießen. Zudem kommt eine ungenaue Kollisionsabfrage, die zu heftigen Wutausbrüchen führen kann. Daß die Grafiken sehr laienhaft ausgefallen sind und der marode

Sound höchstens Ohrenschmerzen verursacht, gibt dem Actionfreund den Rest

STECKBRIEF

**MS-DOS**  
nicht geplant

**ATARI ST 18%**  
Grafik: 41% Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel

Genre: Action  
Hersteller: Arc, Zirkel-Preis: 70 Mark

**AMIGA**  
in Vorbereitung

**C 64**  
nicht geplant

\*GAMES\*NEU\*GAMES\*NEU\*GAMES\*NEU\*GAMES\*

Endlich ist es soweit

\*\*\*NEUERÖFFNUNG\*\*\*  
unseres Ladengeschäftes IM WILDEN SÜDEN  
am 1. MÄRZ 1991  
THE BEST OF SHOPPING

**FUNNY SOFTWARE**

Heck & Partner

Grazer Str. 34 • 7000 Stuttgart-Feuerbach  
TEL. 0711/856 8534 - 85 03 25  
VERSAND • LADEN

WICHTIGE MITTEILUNG!!!

Bei uns werden die Preise nicht geschätzt sondern knallhart kalkuliert.  
Deshalb schenken uns mehr als 5000 Kunden ihr Vertrauen.

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	PROGRAMM	AMIGA	ATARI
686 Attack Sub	84,95	-	Metal Masters	68,95	58,95
A 10 Tank Killer	79,95	79,95	Midnight Resistance	59,95	59,95
Alcatraz	64,95	64,95	Monkey Island	89,95	89,95
Alpha Waves	59,95	59,95	M.U.D.S.	69,95	69,95
B.A.T.	80,95	79,95	Myrcat	69,95	69,95
Back to the Golden Age	74,95	74,95	NAM - Vietnam	69,95	69,95
Bad Lands	54,95	54,95	Nano	62,95	62,95
Battle Master	74,95	74,95	Night Shift	59,95	59,95
Battle Storm	64,95	64,95	Ninja Remix	64,95	64,95
Betrayal	72,95	72,95	Nitro	99,95	54,95
Big Bang	39,95	39,95	Obitus (m. T-Shirt)	82,95	82,95
Big Business	58,95	54,95	On the Road	89,95	69,95
Billy the Kid	59,95	59,95	Operation Stealth	62,95	62,95
Buck Rogers rtsch.	84,95	-	Pang	64,95	64,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	Panza Kick Boxing	74,95	74,95
Cadaver	89,95	89,95	Paradroid	64,95	64,95
Car Vap	69,95	69,95	Pirates	59,95	59,95
Castle Master	59,95	59,95	Platinum	59,95	59,95
Challenger	74,95	74,95	Plotting	62,95	62,95
Champion Shiprun	82,95	82,95	Police Quest II *	59,95	59,95
Chaos Strikes Back *	64,95	64,95	Poi of Resistance *	68,95	68,95
Chase HQ II	59,95	59,95	Power Monger	74,95	74,95
Chips Challenge	64,95	64,95	Power Slide	69,95	69,95
Chuck Yeager V 2.0	89,95	89,95	Puffy Saga	69,95	69,95
Colonels Bequest *	89,95	89,95	Puzznik	84,95	84,95
Conquest of Camelot *	89,95	89,95	Ru	54,95	54,95
Crown	57,95	57,95	Rainbow Island	59,95	49,95
Curse of the Azure Bonds	77,95	77,95	Red Storm Rising	83,95	59,95
Damocles Area Disk	64,95	64,95	Rick Dangerous 2	59,95	59,95
Das Stundenges	72,95	72,95	Rivers of Mad	82,95	58,95
Der Spion d.m. Isotte	52,95	52,95	Rings of Helian	84,95	84,95
Dick Tracy	82,95	82,95	RoboCop II	59,95	59,95
Die unendliche Geschichte 2	89,95	-	Rogue Trooper	84,95	84,95
Dino Wars	54,95	49,95	Romance of the King	99,95	59,95
Dragon Breed	64,95	64,95	R.V.F. Honda	59,95	59,95
Dragonlight	73,95	73,95	S.T.U.M. Runner	59,95	59,95
Dragons of Flame	89,95	89,95	Saint Dragon	82,95	62,95
Duck Tales	64,95	64,95	Search for the King	59,95	59,95
Dungeon Master	84,95	84,95	Second World	54,95	54,95
Elvira Mistress of the Dark	72,95	72,95	Sega Master Mix	82,95	82,95
Eternity Hughes Soccer	59,95	59,95	Sherman M4	89,95	89,95
Exterminator	59,95	59,95	Sim City	89,95	89,95
F-15 Falcon	74,95	64,95	SimCity	82,95	62,95
F-10 Falcon Miss. Disk1	54,95	54,95	SimCity II	89,95	89,95
F-10 Falcon Miss. Disk2	59,95	59,95	Space Quest II *	84,95	79,95
F-10 Stealth Fighter	74,95	74,95	Speechcraft	84,95	84,95
F-20 Stealth Fighter	74,95	74,95	Spiral Worlds	64,95	64,95
Final Battle	64,95	64,95	Spirit of Exaltar	74,95	-
Finale	64,95	64,95	Stratego	64,95	64,95
Foxin Whistle	39,95	39,95	Super Off Road Racer	69,95	69,95
Galactic Empire	89,95	89,95	Super Stoveak	54,95	54,95
Galaxy 1000	64,95	64,95	Supremacy	75,95	75,95
Genesis 1000	82,95	82,95	T.M. Die	89,95	89,95
Genie of the Abyss	54,95	54,95	Team Suzuki	59,95	59,95
Golden Age	69,95	62,95	Team Yankee	72,95	72,95
Great Course II	69,95	69,95	The Killing Game Show	59,95	59,95
Gunsnap	59,95	59,95	Their Innermost Hour	74,95	74,95
Hard Drivin 2	59,95	59,95	Thunderstrike	64,95	64,95
Helix	69,95	69,95	Totol	64,95	64,95
Hot Rod	64,95	64,95	Total Recall	62,95	62,95
Imperium	67,95	67,95	Tournament Golf	64,95	64,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	Trevel Fra	74,95	74,95
Insects in Space	59,95	59,95	Toyote Celica	89,95	89,95
Invest	59,95	59,95	Tracon 2	69,95	-
Island	64,95	64,95	Turandot	62,95	62,95
Jack Nicklaus Golf	49,95	49,95	Turcians 2	54,95	54,95
Jacks Pans	59,95	59,95	TV Sports Basketball	74,95	74,95
Kick Off II	59,95	59,95	Ultimate	74,95	70,95
Kings Quest IV *	89,95	74,95	Ultimate Ride	89,95	89,95
Kix	89,95	49,95	UKMS II	72,95	89,95
Legend of Faergball	59,95	59,95	Ultimate	74,95	74,95
Leisure Suit Larry III *	84,95	84,95	Vroom	69,95	64,95
Lemmings	62,95	62,95	Warlords	84,95	84,95
Levi's	59,95	59,95	West World	84,95	84,95
Light Corridor	59,95	59,95	Wild West	72,95	89,95
LOGO	64,95	64,95	Wild West	72,95	89,95
Lords of Doom	64,95	64,95	World Boxing Manager	54,95	54,95
Lost Patrol	59,95	59,95	Wonderland	75,95	75,95
Luke's Turbo Chail	64,95	64,95	Wrath of the Damned	89,95	89,95
M.1 Tank Platoon	74,95	74,95	X-Cut	54,95	54,95
Mick 20 Fokorum	82,95	82,95	Xenon 2	89,95	89,95
Mensic Mansion	69,95	69,95	Zak McKracken	69,95	69,95
Muspiel Island	64,95	64,95	Z-Cut	69,95	69,95

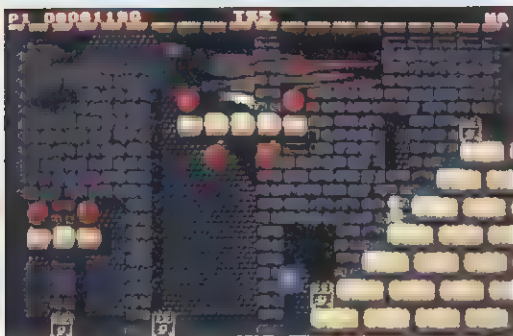
Speichererweiterung 1 A 500 m. Uhr + Accu, abschaltbar 79,-  
Speichererweiterung 1 A 500 m. Uhr + Accu + Dungeon Master 139,95  
Speichererweiterung 1 A 500 m. Uhr + Accu + Rock On 134,95  
Speichererweiterung 1 A 500 m. Uhr + Accu + Celestine (3 Spiele) 199,95  
Elektronischer Bootschneider 44,95  
Maus-Joystick Umschalter 38,95  
Reis-Ware Maus 79,95

Color-Maus m. Pad u. Halter 94,95  
Joystick Comp. Pro schwarz 27,95  
Joystick Comp. Pro transparent 29,95  
Happy Drive 1500 159,00  
Happy Drive 5,25/35mm 199,80  
X-Copy III ink. Hardware 79,95

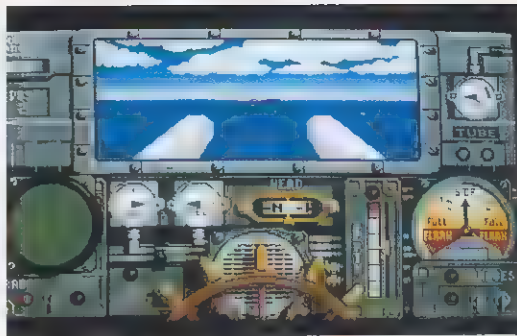
Drucker  
Fujitsu DL 1100 24 Nadel 898  
Fujitsu DL 1100 Color 996

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an TEL. 0711/856 8534  
Lieferbedingungen: Lieferung per NN oder UPS. Frachtkosten DHL B. - IBM/PC/OS2 bitte anfragen





Es ist zum in die Luft gehen (Amiga)



Volles Rohr — ein Feindschiff tuckert voraus (Amiga)

## MÄCHTIGER MURKS

# Mighty Bomb Jack

Und wieder kehrt ein Veteran der Spielgeschichte nach einer kleinen kosmetischen Operation auf die heimischen Computer zurück. Diesmal wurde der Softwaregroßvater "Bomb Jack" einer Verjüngungskur unterworfen. Als "Mighty Bomb Jack" dürft ihr nun Gevatter Jack bei seiner Lieblingsbeschäftigung begleiten — dem Bombensammeln. Er kann auf Knopfdruck Sprünge machen, per Joystickrütlei eine Weile in der Luft schwe-

ben und kurz im Sprung anhalten. Sinn dieser Übungen: Jack muß in einer bestimmten Zeitspanne mehrere Dutzend Bomben aufsammeln, die auf Plattformen zu finden sind. Neben den Bomben, die in 17 Spielstufen verteilt sind, gibt es Schatzkistchen, in denen sich Extras verbergen. So findet Jack z.B. ein "P"-Symbol, das die Feinde, die ihn am Bombensammeln hindern wollen, für kurze Zeit in Geldstücke verwandelt. mh

So nett die Idee auch ist, den Veteran Bomb Jack etwas aufgepeppt ins Leben zurückzuführen: Spielerisch und technisch entpuppt sich der Jack der 90er als Blindgänger. Sorgte der Opa vor ein paar Jahrzehnten als Automat und als Computerspiel für Begeisterung, entlockt "Mighty Bomb Jack" dem Geschick-

Na ja...



lichkeitsfreund nur noch ein müdes Lächeln und grimmige Wutausbrüche. Dies liegt nicht zuletzt an der ungenauen und schlampigen Steuerung sowie den mageren Grafiken und nörgelnden Soundeffekten. Auch die angeblichen "Neuerungen" sind nur lasch aufgewärmte Features, die es schon im alten Spiel gab.

Unterhaltung. Für einen beinhalten Simulationsexperten, wird etwas zu wenig geboten

## WASSERSPIELE

# ADS

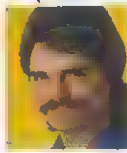
Erinnert Ihr Euch noch an das actionlastige Panzerspielchen "Sherman M4"? Die gleichen Programmierer haben sich mit "Advanced Destroyer Simulator" dieses Mal aufs Wasser begeben.

In 15 verschiedenen Missionen, die wahlweise im Mittelmeer oder in der Nordsee spielen, steuert Ihr einen Zerstörer aus dem zweiten Weltkrieg. Eure Aufgaben reichen vom Identifizieren unbekannter Schiffe bis zum Versenken feindlicher U-Boote. Vor Eurer Kapitänskarriere kann in einem speziellen Menü der Schwierigkeitsgrad Euren Be-

dürfnissen angepaßt werden. Seid Ihr einmal auf hoher See, betrachtet Ihr die Umgebung (in ausgefüllter 3-D-Grafik) entweder von der Schiffsbrücke, durch ein Fernglas oder aus der Sicht dreier anwählbarer Bordkanonen. Per Joystick nimmt der Zerstörer Fahrt auf und ändert den Kurs, per Tasten lassen sich die Kanonen heben, senken und drehen. Zusätzlich zu den Bordkanonen und einem Radar ist Euer Schiff mit Torpedos, einem Sonar zur U-Boot-Jagd sowie speziellem Schadensbildschirm ausgestattet. mh

Wasserratten, die ungerne ein dickes Handbuch wälzen, bevor sie sich auf hohe See begeben, werden den Advanced Destroyer Simulator lieben. Denn im Advanced Destroyer Simulator wird, wie auch schon in dem Vorläuferspiel "Sherman M4", Action groß geschrieben. Auslaufen, aufspüren und losballern

Gut!



heißt die Devise — taktischer Freiraum bleibt kaum übrig. Dafür ist die Steuerung wunderbar einfach — nur wenige Tasten reichen aus, um den Zerstörer über Wasser zu halten. 15 Missionen bieten dem Einsteiger ausreichend Unterhaltung. Für einen beinhalten Simulationsexperten, wird etwas zu wenig geboten

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Elite, Zirkapreis: 70 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA** 39%

Grafik: 48% Sound: 43%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST** 39%

Grafik: 48% Sound: 39%

Schwierigkeit: mittel

**C 64**

in Vorbereitung

STECK BRIEF

Genre: Simulation  
Hersteller: Futura, Zirkapreis: 90 Mark

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**AMIGA** 73%

Grafik: 69% Sound: 47%

Schwierigkeit: einstellbar

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant



# Theo KRAENZ VERSAND



**GAMES, WITH POWER!**

**MEGA DRIVE:** Midnight Resistance, Ka Ge Gi, Spiderman, Dick Tracy, Super Airwolf. **PC-ENGINE:** Bubble Bubble Ill, Tongue, Moto Racer II. **NEO GEO:** King of Monsters, Sky Soldier, Lynx, Zorlor Mercenary... **Game Gear:** Dragon Crystal... täglich Neuerscheinungen! Ein Anruf lohnt sich! Wir freuen uns! Fordern Sie unsere kostenlosen Preislisten an.

VERSAND PER NN 8.-DM/BEI VORK. 4.-DM. PREIS UND IRRTÜMER VORBEHALTEN. SANDBERGER STR. 6 8700 WÜRZBURG

**In Würzburg ist der Mario® los!**  
Besucht unser neues Fachgeschäft.  
Tolle Preise für Computer- und Videospiele. Neueröffnung: Juliuspromenade 11

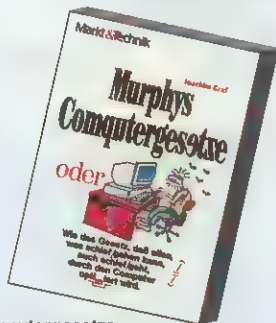
**NEU KATALOG/MAGAZIN KOSTENLOS**

**MEGA DRIVE GAMEBOY NEO GEO GAMEGEAR  
PC AMIGA PC-ENGINE NES. MASTER SYSTEM**

**Tel.: 09 31/88 16 99**

© Mario ist ein eingetragenes Warenzeichen von Nintendo

## Das Buch für die Freunde von Chips und Humor



J. Graf

**Murphys Computergesetze**

Zwischen DIR und DOS, zwischen DEL und DISK – der nächste ERROR kommt bestimmt. Denn alles, was schiefgehen kann, geht auch schief.

Endlich wurde Murphys bekanntes Gesetz auch bei ROM und RAM erforscht. Dieses Buch schließt eine Lücke in der Murphyologie. Für alle Freunde von Chips und Humor

1990, 153 Seiten  
ISBN 3-89090-949-3  
DM 9,90

Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.



1993/017

# BONNICO

**IHR SOFTWARE PARTNER**

## BONNICO-NEWS

### Wußten Sie,

daß die Programmierer von Castle Master nun ein erweitertes Anwenderprogramm kreiert haben, mit dem Sie selbst Ihr eigenes Spiel entwerfen können? Und neben Super 3D-Graphik unzählige Gestaltung- und Variationsmöglichkeiten offen läßt?

**"3D CONSTRUCTION KID"** wird alle kleinen und großen Programmierer begeistern. Natürlich mit deutscher Anleitung...

...daß **"ANTARES"** zu Ostern auf den Markt kommt? Das absolute Rollen-Adventure-Spiel der Zukunft, mit super 2 Megabyte-Graphiken, tollen scrolling, viel Abwechslung und Spielspaß. 4 Disketten und eine interactive Maussteuerung zeigen das hohe Qualitätsniveau.

**"ANTARES"**, das zeitlose Erlebnis, kommt als Spiel und Anleitung komplett in deutscher Sprache

...daß eine neue Schreckensherrschaft gestoppt werden muß, denn Sie ist wieder da – the Return of Medusa. Noch besser, noch umfangreicher, noch aufregender. **"RINGS of MEDUSA II"** entführt Sie in die Fantasy-Welt der Computerspiele und zeigt, was heute möglich ist. Ein Spielspaß der Superlative und alles mit deutscher Anleitung.

### Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONNICO**-Spiele  
haben einen original  
**BONNICO**-Aufkleber!

**Bei Grauiporten finden  
Sie diese Vorteile nicht!**



## ZU WASSER, ZU LAND

## UND IN DER LUFT

## Swiv

Nach dem enttäuschenden "Saint Dragon" haben die Random-Access-Programmierer wieder zugelegt. Swiv ist ein stimmungsvolles Ballerspiel, das für handfeste Action auf dem Bildschirm sorgt. Da man sich die Art des Extras kurzfristig aus-

Gut!



suchen kann, kommt sogar eine strategische Note ins Spiel. Technisch fällt Swiv sowohl positiv (nachladen während des Spiels, viele Objekte gleichzeitig), als auch negativ (gelegentlich,

ches Ruckeln, relativ langsam) auf. Wenn man sich das Unterangebot an guten Actionspielen auf dem Amiga ansieht, dann steht dem Erfolg von Swiv (bis auf das erstklassige "Turrican II") wenig im Weg. Wer auf kernige Action mit leichtem Touch zur Unübersichtlichkeit und Hektik steht, der wird prima bedient. Erfrischend. Die knackigen Soundeffekte untermalen das Geschehen gut und werden von keiner Dudelmusik "erdrückt".

Gehört so



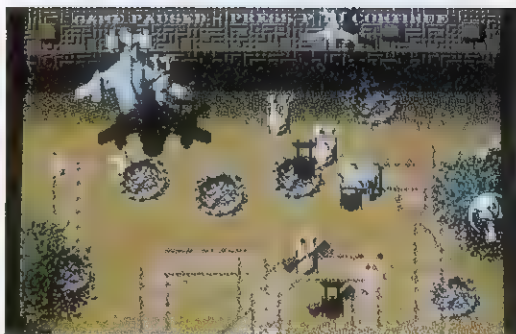
leichter Touch zur Unübersichtlichkeit? Als Martin das schrieb, muß er wohl gerade eine ausgiebige "Musha Aleste"-Sitzung hinter sich gebracht haben: "Swiv" mit zwei Spielern wird teils so hektisch, daß man selbst den eigenen Abgang nicht bemerkt. Geschickteren Spielern soll es versehentlich auch schon gelungen sein, den Schüssen des eigenen Partners über die gesamte Spieldistanz

auszuweichen. Die Hektik ist ob der schönen Grafik und der vielen Details und Gags noch zu verschmerzen, die eine oder andere unfaire Stelle verleidet mir jedoch den Spaß an Swiv. Schade, da es technisch und atmosphärisch hinter Amiga-Ballerspiele wie "Xenon II" oder "Blood Money" nicht zurücksteht. Man darf so zumindest auf das nächste Random-Access-Produkt gespannt sein.

Im

Hubschrauber und im Jeep tobten sich vor knapp zwei Jahren Tausende von Ballerfreunden am Amiga aus. Die vertikal scrollende Actionorgie "Silkworm" der englischen Programmiertruppe Random Access schaffte es zwar nie zum internationalen Superhit, ließ Kritiker und Spieler jedoch gespannt auf weitere Titel der Entwickler hoffen. Nach einer enttäuschenden "Saint Dragon"-Umsetzung steht mit "Swiv" der inoffizielle Nachfolger zu Silkworm ins Haus. Der eigenwillige Zwei-Spieler-Modus ist geblieben; einer überfliegt im Helikopter das Schlachtfeld, der andere muß im Jeep während des ganzen Spiels auf dem Erdboden umhertuckern. Damit die ganze

Atmosphärische Ballerei:  
Die Hintergrundgrafiken sind durchgehend brillant. (Amiga)



Swiv deckt den Ursprung seltsamer Spuren im Kornfeld auf

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Storm, Zirkas-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

70%

Grafik: 79% Sound: 73%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Sache dem Vorgänger nicht zu ähnlich wird, scrollt die Landschaft bei Swiv vertikal von oben nach unten und nicht mehr von links nach rechts. Außerdem schaffen Random Access die Levels ab; vom ersten Spritz bis zum finalen Endgegnerkomplex darf man ohne Unterbrechung durchballern. Die Landschaft und die Gegner ändern sich natürlich trotzdem. Neben den üblichen Umweltvarianten findet der verdutzte

Spieler so z.B. auch eine originalgetreue Xevious-Sequenz. Die Extrawaffe spuckt in regelmäßigen Abständen einen Mittelgegner aus, während andere Gegner nach ihrem Exitus durchschimmernde Seifenblasen hinterlassen, die praktischerweise sowohl als Schutzschild als auch als Smart-Bomb dienen können. Reines Kanonenfutter sind alle weiteren Sprites — zu Wasser, zu Land und in der Luft. w/







ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Seit über 5 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus.

\* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

Mehr als 1100 Musikvideos und 350 Spielefilme zur Auswahl! Kostenlose Videopreisliste anfordern!

Programme	Amiga	Atari ST
Acas of the Great War**	73.90	73.90
Adv. Destroyer Simulator**	73.90	73.90
Antares**	74.90	74.90
Bard's Tale III (kompl. dt.)	84.90	84.90
Centurion: Def. of Rome**	84.90	84.90
Chip Challenge	59.90	59.90
Chuck Yeager's 2.0**	84.90	84.90
Cruise for a Corpse	58.90	58.90
Cybercom 3	58.90	58.90
Das Boot**	89.90	89.90
Demolition 3D**	81.90	81.90
Midwinter II**	77.90	77.90
PGA Tour Golf**	84.90	84.90
Sikwom IV**	58.90	58.90
Sim City/Populous Doppelpack	72.00	72.00
Ski or Die**	84.90	84.90
Spirit of Excalibur**	73.90	73.90
Super Monaco Grand Prix	58.90	58.90
Supercars II**	58.90	58.90

## EYE OF THE BEHOLDER\*\*

Starkes Rollenspiel (voll VGA bei MS-DOS)

MS-DOS 74.90  
AMIGA 74.90

### MS-DOS

Acas of the Great War** (5*+S)	86.90
Adv. Destroyer Simulator**	73.90
Airline Transport Pilot (ATP)	86.90
Countdown	89.90
Dark Heart of Udd** (5*+S)	84.90
Dark Knights of Krynn	73.90
Das Boot	89.90
Flight IV Designer	89.00
Hard Drivin II**	72.00
Jettiflight II** (5*+S)	86.90
Luxurious**	84.90
Mario Andretti**	73.90
Midwinter II**	86.90
N.A.R.C. II**	84.90
Nam**	86.90
Sim Earth**	93.90
Spellcasting 101 (Bonuses get...)	79.90
Spirit of Excalibur	86.90
UNS II**	79.90

## 4D SPORTS DRIVING\*\*

(MS-DOS mit beiden Diskettengrößen)

AMIGA 73.90  
MS-DOS 73.90  
ATARI 73.90

### GAME BOY

Wir haben z.B. vorrätig:

- Batman
- Bomber Boy/Dyna Blaster (dt.)
- Boxing
- Chestermaster (dt.)
- Double Dragon
- Dr. Mario (dt.)
- Duck Tales\*\*
- Final Fantasy Legend
- Ghosts'n Goblins II\*\*
- In Your Face
- Motorcross
- NBA All Star Basketball
- Nintendo World Cup (dt.)
- Paper Boy\*\*
- Quack

Teenage Mutant Hero Turtles\*\*

## GODS\*\*

Intelligentes  
Geschicklichkeitsspiel mit  
starken Grafiken

AMIGA 64.90  
Atari ST 64.90

## SPEZIELLE ANGEBOTE

1 MB Speichererweiterung für Amiga 500	94.90
3.5" Laufwerk Slimline für Amiga	160.00
Larry-Bedeluch (150x80 cm)	29.90
Nintendo Super Set (NES + 4 Controller + Adapter + 3 Spiele +...)	309.00

JOYSOFT finden Sie in...

Köln 41 VERSANDZENTRALE

Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 44 30 58

Köln 1

Mühlstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 28

Bonn

Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 28

Düsseldorf 1

Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 38 44 46

### DAS KLEINGEDRUCKTE

Innen und Umschlagseiten verheften  
Mit Stempeln (1) preisgünstigste Artikel waren bei  
Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in  
Kürze erwartet. (\*) = deutsche Anleitung

Deutschlands leistungsfähigsten

BLITZ-VERSAND

erreichen Sie unter der

SAMMELNUMMER

02 21 - 44 30 56

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.  
Lieferung per Nachnahme, Ekpost-Service, UPS und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

# BONNICO

## IHR SOFTWARE PARTNER

# BONNICO-NEWS

## Wußten Sie,

daß die Programmierer von Cast e Master nun ein erweitertes Anwenderprogramm kreiert haben, mit dem Sie selbst Ihr eigenes Spiel entwerfen können?

Und neben Super 3D-Graphik unzählige Gestaltungs- und Variationsmöglichkeiten offen läßt?

"3D CONSTRUCTION KID" wird alle

kleinen und großen Programmierer begeistern.

Natürlich mit deutscher Anleitung...

...daß "ANTARES" zu Ostern auf den Markt kommt? Das absolute Rollen-Adventure-Spiel der Zukunft, mit super 2 Megabyte-Graphiken, toten scrolling, viel Abwechslung und Spielspaß 4 Disketten und eine interaktive Maussteuerung zeigen das hohe Qualitätsniveau.

"ANTARES", das zeitlose Erlebnis, kommt als Spiel und Anleitung komplett in deutscher Sprache...

...daß eine neue Schreckensherrschaft gestoppt werden muß, denn Sie ist wieder da - the Return of Medusa. Noch besser, noch umfangreicher, noch aufregender "RINGS of MEDUSA II" entführt Sie in die Fantasy-Welt der Computerspiele und zeigt, was heute möglich ist. Ein Spielspaß der Superlative und alles mit deutscher Anleitung.

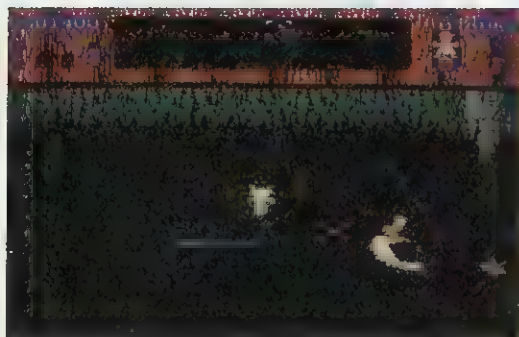
## Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

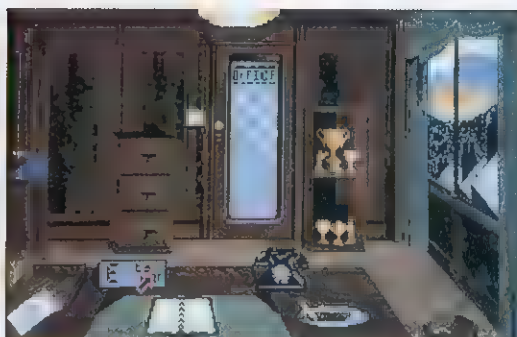
Alle **BONNICO**-Spiele  
haben einen original  
**BONNICO**-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden  
Sie diese Vorteile nicht!





Die Flügel flattern, der Busen wagt: Mami rettet uns aus bitterer Not



Der Kampfverlauf wird kommentiert (Amiga)

## MIT MAMI IM WELTRAUM

# Insects in Space

**A**teilung verdrehter Geschmack und seltsamer Humor: Um das "Defender"-Thema zeitgemäß aufzuarbeiten, lassen Sensible Software diebische Insekten, schreiende Wackelträger und eine barbusige Blondine auf den verdutzten Computerspieler los. "Insects in Space" gilt es abzuknallen, bevor auch das letzte Baby geklaut und aus großer Höhe fallengelassen worden ist. Der Bildschirm scrollt horizontal und ein wenig nach oben und unten. Auf zwei Landschaftsebenen am oberen und unteren Rand liegen hilflose Babys in der Sonne. Ein spitzer Schrei bedeutet "Mami, die bösen Insekten haben mich gekidnappt!" und Mutti flattert, nach kurzem Blick auf den Radar, an den Ort des Verbrechens. War sie nicht fix genug, hat der geflügelte Räuber einen Mutanten aus dem Kleinkind hervorgezaubert und das nutzlos gewordene Baby befindet sich bereits wieder im freien Fall. Mami muß schnell zugreifen... Gerettete Babys können wahlweise auf den Erdboden zurückgebracht, oder zu Extrawaffen und Level-Skips verwurscht werden. *wi*

Trotz einiger neuer Spielelemente und der abgedrehten Hintergründe bleibt Insects in Space dem Automatenoldie Defender beruhigend nahe. Wer diesen Actionklassiker mochte, wird mit dem Amiga-Clone gut bedient: Gnadenlos nicht mehr abknallen, wenn schnell rast man über die Spielfläche (und meist in den

Geht so



erstbesten Gegen). Frust und Sucht liegen bei Insects in Space hautnah beieinander. Hat man sich festgebissen, stören auch die ein oder zwei Bugs des Programmes nicht sonderlich. So kann man einige Monster

nicht mehr abknallen, wenn man ihnen bis auf den letzten Pixel nahegekommen ist

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Hewson, Zirka-Preis: 80 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA 64%**

Grafik: 57% Sound: 60%  
Schwierigkeit: schwer

**ATARI ST**

In Vorbereitung

**C 64**

bereits veröffentlicht,  
jedoch nicht getestet

## ZWISCHEN DEN SEILEN

# Boxing Manager

**D**er Profiboxer ist den ganzen Tag damit beschäftigt zu trainieren, Sparringspartner zu verschleifen und seinen Mundschutz in Schuß zu halten. Wer nimmt dem vielbeschäftigten Recken die geistige Arbeit ab, arrangiert Titelkampf und Prämienüberweisung? Der getreue Manager natürlich. Mit "World Championship Boxing Manager" wurde das "Football Manager"-Spielprinzip zur Fleischklopfer-Sportarten transferiert. Ihr steigt nicht selber in den Ring, sondern managt bis zu fünf verschiedene Nachwuchs-Rokys. Durch Festlegen eines strammen Trainingspensums und die Wahl der richtigen Kampfpunkte müßt ihr eure Schützlinge langsam in der Welttrangliste nach oben führen. Die Liga umfaßt 100 Kämpfer, die sich als computergesteuerte Rivalen erweisen. Steigt einer Eurer Jungs in den Ring, könnt ihr nicht mehr ins Geschehen eingreifen. Zwei Sportreporter kommentieren dann (erfreulicherweise auch in Deutsch) den Kampfverlauf. Der Spielstand darf beim strategischen Rumgeknuffe gespielert werden. *hi*

Nette Idee: Nachdem sich die meisten Box-Actionspiele als ziemlich Handtuchwerler entpuppten, geht Krsalis diese Sportart von der Managementseite an. Die Bedienung ist leicht, der Spielwitz für Freunde solcher Sportfüßchen zunächst erfreulich. Die Grafiken sind etwas laienhaft (der Abscheu-

Geht so



lichkeitspreis geht an die EGA-Grafik der MS-DOS-Version), aber das stört nicht weiter. Leider wird's rasch langweilig: Viel mehr als das Training umstellen und Kämpfe arrangieren kann man nicht anstellen. Ab dem zehnten Mal nervt's: Mangelnde Abwechslung versetzt dem Programm den technischen K.O.

STECK BRIEF

Genre: Strategie  
Hersteller: Krsalis, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

**MS-DOS 38%**

Grafik: 45% Sound: 34%  
Schwierigkeit: leicht

**ATARI ST 38%**

Grafik: 45% Sound: 34%  
Schwierigkeit: leicht

**AMIGA 38%**

Grafik: 45% Sound: 34%  
Schwierigkeit: leicht

**C 64 38%**

Grafik: 45% Sound: 34%  
Schwierigkeit: leicht



U.S. GOLD KOMMT AUF TOUREN

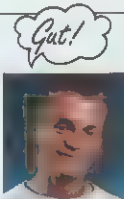
# Super Monaco GP

Das populärste Rennspiel des letzten Jahres, Segas "Super Monaco GP", fand bereits seinen Weg vom Automaten auf diverse Spielkonsolen. US Gold holten mit diesem Titel zum Rundumschlag aus und veröffentlichten die 3-D-Raserei für alle gängigen 8- und 16-Bit-Homecomputersysteme.

Dem Titel zum Trotz tritt der Spieler nicht nur in den Straßenschluchten von Monte Carlo, sondern auch auf Rennstrecken in Spanien, Frankreich und Brasilien an. Drei

terwolken den Himmel und warnen den Spieler vor riskanten Kurven- und Überholmanövern auf tückisch-nassem Asphalt. Das Geschehen sieht man aus klassischer Fahrerperspektive, mittels eines breiten Rückspiegels läßt sich die Konkurrenz, durch diverse Anzeigen die gesamte Rennsituation im Auge behalten. Fünf Runden müssen gegen ein schrumpfendes Positionslimit gefahren werden. Gehört man z.B. in der dritten Runde nicht zu den sechs schnellsten Piloten, hat sich's ausgerastet. wi

Mit dieser Automatenumsetzung haben sich die Jungs von Probe sichtlich Mühe gegeben. Die Schwächen der Amiga-Hardware lassen sich natürlich nicht ausmerzen; einige Features, die sich auf dem Automaten nicht, doch in der Mega-Drive-Version finden, wurden trotzdem in die Computerspielversion gepackt. Grafisch ist das Programm



ganz klar stärker als Segas Heimversion. Palmen, Tribünen und ganze Häuserblocks säumen den Streckenrand und alle Formel-1-Wagen sind unterschiedlich bemalt. Der Sound ist anständig, die Spielbarkeit hoch. So bietet allein die mickrige

WM-Saison mit nur vier verschiedenen Rennstrecken wirklich Anlaß zur Klage



Gewitterstimmung: Richtige Rowdys rasen auch im Regen (Amiga)

Wunder gibt es immer wieder: Nachdem U.S. Gold zuletzt eine Automatenumsetzung nach der anderen böse in den Sand setzte, entpuppt sich Super Monaco Grand Prix als ebenso dicke wie angenehme Überraschung. Das Fahrgefühl ist erfrischend



1:1-Umsetzung der Automatengrafik, bietet aber genug Details, um ein Eindösen am Steuer zu verhindern. Erweist sich die Motvation trotz der etwas mickrigen Streckenanzahl als ganz passabel. Wer ein geradliniges, unkompliziertes 3-D-Rennspiel sucht, wird von Super Monaco Grand Prix nicht enttäuscht werden.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel

Hersteller: U.S. Gold, Zirkapreis: 59 bis 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

78%

Grafik: 82% Sound: 67%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

In Vorbereitung

Flitzer stehen beim Kampf um diese Miniweltmeisterschaft zur Auswahl: Der Automatenrennwagen ist einfach in der Bedienung und damit jedem Anfänger zu empfehlen; aufgrund der mickrigen PS-Zahlen des Automatenkollektors fällt's jedoch nicht leicht, dem Feld zu folgen. Die stolze Luxusausführung mit sieben Gängen läßt dafür die Konkurrenz spätestens auf der ersten längeren Geraden stehen — viel Schaltübung vorausgesetzt. Vor dem jeweiligen Rennen braust man alleine um eine gute Startposition. Am Tag des eigentlichen Rennens spielt dann das Wetter eine große Rolle: Bei "Wet Conditions" verhängen graue Gewit-



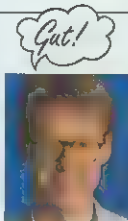
In Brasilien findet eines der vier WM-Rennen statt



DALLAS IM WELTRAUM

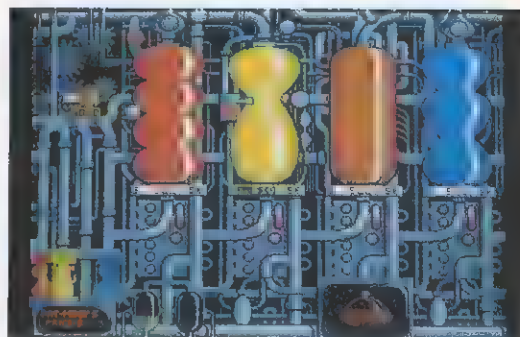
# Traders

Als der Planet Fat-Star noch Erde hieß, gab es mal ein Spiel mit dem Namen "M.U.L.E.". Noch bevor man sich entschließen konnte, eine Deuxe-Version dieses Kultspiels zu programmieren, veröffentlichten die cleveren Schweizer von



Linol ein Spiel namens Traders, worauf sich eine Menge Programmierer in den Allerwertesten bissen. Die Ähnlichkeiten sind wirklich frappierend: Vier kleine knuddelige Aliens, eine in Produktionsfelder unterteilte Planetenoberfläche und Han-

delssequenzen in Echtzeit. Trotzdem ist Linol ein eigenständiges Spiel gelungen, das dem Vorbild in Sachen Spaß nicht viel nachsteht. Die Mischung aus Strategie und witzigen Actioneinlagen mit abgedrehter Grafik hält lange gefangen. Besonders, wenn mehrere Spieler die Stellung des Oberkapitalisten anstreben, bleibt kein Auge trocken. Trotz des hohen Witzfaktors sind die strategischen Elemente äußerst anspruchsvoll und lassen Gelegenheitsspieler schnell im Regen stehen



Blumenhandel im Zeitalter von Robotern und Raketen (Amiga)

STECK BRIEF

Genre: Strategie  
Hersteller: Linol, Zirk-Preis: 100 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

AMIGA

71%

Grafik: 58%

Sound: 28%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Vor 2000 Jahren hieß der Planet Fat-Star noch Erde. Inzwischen sind die Ureinwohner, sogenannte Menschen, ausgestorben und geschäftstüchtige Aliens haben den Planeten besiedelt. Diese Wesen sind grün, gelb, blau oder rot und nennen sich Plubber. Ein Plubber hat nur eins im Sinn: Geschäft! Bevor die knuddeligen Fremdlinge jedoch ihrer Leidenschaft fröhnen können, heißt es zunächst einmal produzieren. Ausgestattet mit einem Grundkapital, steckt jeder der vier Aliens auf einer 8 x 8 Felder großen Spielfläche seinen Claim ab. Anschließend kann der Jungunternehmer eine von drei Anbauarten wählen: Er kann Hasen züchten, sich der Parfümherstellung widmen oder in Wasserbeeten Rosen züchten. Jede dieser Anbauarten hat eigene Vor- und Nachteile; ist stark von Witterungsbedingungen und den vorhandenen Rohstoffen abhängig.

Wie es sich für ein richtiges Alien gehört, können die Plubber mit ferngesteuerten Raketen andere Planeten plündern und so ihr Finanzkonto aufbessern. In Handelssequenzen, die in Echtzeit ablaufen, werden die erwirtschafteten Erträge meistbietend verschachert. Ein Plubber der sich der Rosenzucht verschrieben hat, braucht z.B. genügend Wasser, damit seine Blümchen nicht vertrocknen. Andererseits kann er seine Rosen als Futter an einen Hasenzüchter

verkaufen. Es heißt also genau Verlust und Gewinn abwägen, bevor man sich in ein ungewisses Geschäft einläßt.

Alle Anbauarten in "Traders" werden von einem äußerst ungemütlichen Kerlchen verpackt, der sich am liebsten von Weinbergschnecken ernährt. In jeder Spielrunde müssen die Plubber einen bestimmten Betrag dieser schelmigen Burschen abgeben, sonst werden bereits bebaute Felder konfisziert oder zerstört.

In höheren Spielstufen können die Plubber in vier Läden ihren persönlichen Kampfroborer zusammenkaufen, der dann in einer Aktionsequenz auf Beutezug geht. Auf einer strategischen Karte werden Verteidigungsstellungen aufgebaut, Raketenwerfer positioniert und Minenfelder angelegt. Jetzt heißt es, möglichst geschickt mit dem eigenen Roboter die

Stellungen der Gegner zu zerstören und die Lagerhäuser der Konkurrenten zu plündern.

In Traders können bis zu vier Spieler ihr Glück als Planetenprospektoren versuchen. Fehlende menschliche Partner werden durch einen Computergegner ersetzt, dessen Stärke einstellbar ist. Alle Aktionen werden mit dem Joystick ausgeführt.

VW



Ein Plubber kommt selten allein: die Oberfläche von Fat-Star (Amiga)





Nachtanflug mit einem Jumbojet (MS-DOS/EGA)

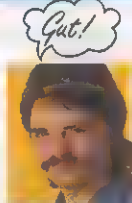
## DÜSENZWERG

A.T.P.

**F**lugenthusiasten, die sich am liebsten mit einem simulierten Flugzeug am heimischen Computer vergnügen, bekommen gewichtigen Nachschub. Von der gleichen Firma, die uns schon den Simulationsdauerbrenner "Flightsimulator IV" bescherte, erscheint nun der "Airline Transport Pilot", oder kurz "A.T.P.". Statt mit der bekannten Cessna oder dem Lear-Jet dürfen Sie Ihre fliegerischen Künste an den Flugzeugriesen Boeing 737, dem Jumbo 747 oder dem Airbus A320 ausprobieren. Wie schon beim Flightsimulator

IV wurde größter Wert auf realistischen Flugbetrieb gelegt. So findet der heimische Pilot eine Flugzeuginstrumentierung, die der "echter" Flugzeuge kaum nachsteht. Auf dem Rollfeld wie auch am Pixelhimmel herrscht reger Flugbetrieb. Einstellbare Wetterverhältnisse sowie Tag- und Nachtflüge gehören ebenso zum Repertoire des A.T.P. wie der Autopilot, Blindflug und realistische Funkstationen. Grafisch hat sich nicht viel geändert. Ausgefüllte 3-D-Grafik, die allerdings einen flotten AT benötigt. *mh*

Flugfreaks auf aller Welt atmen auf: Der A.T.P. stellt sie vor neue fliegerische Herausforderungen. Wer mit der Cessna des Flightsimulator IV schon fleißig Kurven am Himmel drehte, wird sich an Bord des simulierten Jumbos sofort wohlfühlen. Die Instrumententafel läßt ebenso wenig Wünsche offen wie die im "echten"



Flugbetrieb. Leider benötigt man für eine ausreichend gute Grafik und ein tadelloses Fluggefühl einen sehr schnellen AT. Ohne genügend Rechenpower, werden die Düsenjets zur lahmen Schnecke. Zudem ist das Umherbrausen mit einem Jumbo, so realistisch dies auch auf Dauer etwas langweilig ist.

STECKBRIEF

Genre: Simulation  
Hersteller: Sublogic, Zirkus-Preis: 140 Mark

MS-DOS 76%

Grafik: 51% Sound: 14%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

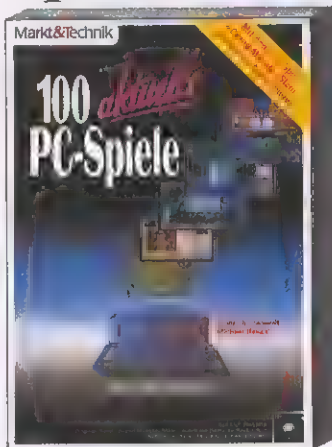
AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

# Ein Spielführer steigert Ihre Spiel-Stärke



H. Lenhardt/M. Hengst  
**100 aktuelle PC-Spiele**  
Tests, Tips und Tricks

Die neue Generation hochkarätiger Computerspiele verspricht anspruchsvollste Unterhaltung, doch so manches Spiel entpuppt sich als Flop. Damit Sie beim Spielekauf von großen Enttäuschungen verschont bleiben, fühlen unsere beiden Autoren – Journalisten im Bereich Computerspiele und Kenner dieses Marktes – 100 PC-Spielen kritisch auf den Zahn.

Dazu gibt es einen Sonderteil mit Kompaktlösungen für besonders populäre PC-Spiele. Die beiliegende Diskette enthält "Grand Monster Slam", ein voll spielbares Profiprogramm.

1990, 293 Seiten, inkl. Diskette  
ISBN 3-89090-927-2

DM 39,-

Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerefachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

**Markt & Technik**  
Zeitschriften · Bücher  
Software · Schulung

1056/102



# POWER PLAY

Ihr zahlt pro Heft im  
Abo nur 5,80 DM  
anstatt 6,50 DM!

Im Abo  
nur  
**5,80 DM!**



Ihr erhaltet POWER PLAY  
noch bevor sie am Kiosk  
erscheint!

Die Lieferung  
kostet Euch  
keinen Pfennig  
extra!

Im Abo inkl.: das  
Star-Killer-Puzzle!

Ihr könnt  
vierteljährlich,  
halbjährlich oder  
ganzjährig  
bezahlen!





Im Abo  
nur 5,80 DM  
anstelle von  
6,50 DM!

Tragt auf der  
Rückseite dieser  
Karte Euren Namen  
und Adresse ein,  
steckt sie dann  
frankiert in den  
Briefkasten und  
schickt die Karte  
am besten heute  
noch ab!



Telefonische  
Bestellung  
unter: (089)  
20 251 527



Eure Nachricht  
an die Redaktion...



POWER  
**PLAY**



1. Ihr bezahlt im Abonnement  
nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM  
für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob ihr  
jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich  
bezahlen wollt!

3. Ihr erhaltet Power Play  
noch bevor sie am Kiosk erscheint!

4. Die Lieferung kostet Euch ☆  
keinen Pfennig extra!

**JAHRES-ANGEBOT**



Das Abo  
inklusive Star-Killer-Puzzle!  
...wo gibt es das sonst noch in  
dieser Galaxis??? !!!



POWER  
**PLAY**

**EINZELHEFT-BESTELLUNG**

**LIEFERBARE POWER PLAY-AUSGABEN für 6,50DM pro Heft:**

4. 90 Ultima 6, TV Sports Basketball, Paranoïd 90, Flugsimulationen 5. 90 Samurai Software, Lucasfilms Loom 6. 90 15 Fußballspiele unter Beschuß Super Darius, F 29, LHX Attack Chopper, Knäuler von der Londonmesse 7. 90 Das neue Super Spial Matris, Dragon Strike, Projectyle, Railroad Tycoon, Splatter House, Phantom Star 2 8. 90 Zurück in die Zukunft, 100 neue Spiele-Knäuler von der Chicago-Massa, 65536 Farben Bildschirm 9. 90 Gradus 3, Wonderland, Flood, MasterBlazer, Powermonger 10. 90 Digitale Dimension, Videospielwelt aus Japan, Monkey Island, Rick Dangerous 2, Silent Service 2 11. 90 Fünf-Uhr-Tea, Obermonster, Sim Earth, Gesho, Buck Rogers 12. 90 Wing Commander Lightspeed, Kaufberatung, Powermonger im Test 13. 91 Monkey Island im Test, die besten Spiele des Jahres, Super Famicom von Nintendo, die unendliche Geschichte 2 2/91 Mig 29, Wrackers, Savage Empire, Module für Mega Drive und PC-Engine: Dynamit Duke und Aero Blasters

Ich bestelle \_\_\_\_\_ Ausgaben POWER PLAY Nr. \_\_\_\_\_ für 6,50 DM pro Heft \_\_\_\_\_ DM

Ich bestelle \_\_\_\_\_ Ausgaben POWER PLAY Nr. \_\_\_\_\_ für 6,50 DM pro Heft \_\_\_\_\_ DM

**POWER PLAY SONDERHEFTE zum Einzelpreis von 9,80 DM**

Ich bestelle \_\_\_\_\_ Ausgaben POWER PLAY Sonderheft Nr. 1 (Die hundert besten Spiele 1989 - 9,80 DM) \_\_\_\_\_ DM

Ich bestelle \_\_\_\_\_ Ausgaben Sonderheft Nr. 2 (Die hundert besten Spiele 1990 - 9,80 DM) \_\_\_\_\_ DM

**POWER PLAY SAMMELORDNER**

Ich bestelle \_\_\_\_\_ Sammelordner in Neonpink zum Einzelpreis von 9,-DM \_\_\_\_\_ DM

(Die Versandkosten werden zum Gesamtbetrag addiert)

**Gesamtbetrag**

DM

POWER  
**PLAY**

**MITMACH-KARTE**

Folgende Artikel aus Ausgabe \_\_\_\_\_ haben mir besonders gut gefallen:

1. \_\_\_\_\_ Seite \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_ Seite \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_ Seite \_\_\_\_\_

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. \_\_\_\_\_ Seite \_\_\_\_\_

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen \_\_\_\_\_

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen \_\_\_\_\_



**POWER  
PLAY****ABONNEMENT**

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,40 DM (Ausland zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen, ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon (Vorwahl) \_\_\_\_\_ Alter \_\_\_\_\_

Datum, 1. Unterschrift \_\_\_\_\_

Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich  
 Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift \_\_\_\_\_ 01/AD 10 15

Die 60 Pf  
Briefmarke  
hier aufkleben!

Antwortkarte

**Power Play**

Abonnement-Service

Markt & Technik Verlag AG  
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Diese Vereinbarung  
können Sie innerhalb  
von acht Tagen bei  
Markt & Technik  
Verlag AG, Postfach  
1304, 8013 Haar  
widerrufen. Zur  
Wahrung der Frist  
genügt die rechtzei-  
ge Absendung des  
Widerrufs.

**POWER  
PLAY****EINZELHEFTE**

Absender:

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon (Vorwahl) \_\_\_\_\_

Datum, Unterschrift \_\_\_\_\_

Die 60 Pf  
Briefmarke  
hier aufkleben!

Antwortkarte

**Power Play**

Leserservice

Markt & Technik Verlag AG  
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

**POWER  
PLAY****LESER-HITPARADE**

GEWINNT MIT POWER PLAY! (TEILNAHMEBEDINGUNGEN IM HEFT)

Folgende Drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon (Vorwahl) \_\_\_\_\_

Die 60 Pf  
Briefmarke  
hier aufkleben!

Antwortkarte

**Power Play**

Redaktion

Markt & Technik Verlag AG  
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar





# GEWINNT MIT BOMICO

**Fast geschenkt:  
Ein ganzes Jahr lang verlosen  
wir insgesamt 14400 Mark  
und zwölf feine Walkmen.**

**Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen  
richtig beantworten...**

## **BOMICO** **TOP TEN**

1. Sim Earth
2. MIG 29 Fulcrum
3. Transworld
4. Hard Drivin' II
5. Antares
6. Billy the Kid
7. On the Road
8. F-29 Retaliator
9. Sim City
10. Invest

**W**as gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Softwarefirma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Softwarehaus Exxos pro-

grammiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

**Markt & Technik Verlag AG**  
**Redaktion POWER PLAY**  
**Kennwort: Bomico**  
**Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar**

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 10. Mai 1991, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*





## Die POWER-PLAY-Papiere

Wahnsinn, Spitze! Wer die Idee zu dem "Fotoroman" in Ausgabe 3/91 hatte, darf sehr stolz auf sich sein. Das war mit Abstand das Originellste, das es zur Zeit im Spieletestblatterwald zu sehen gibt! Noch dazu war es urkomisch. Bei Michael Hengsts Part kringelte ich mich vor Lachen (Wo hast Du denn Deinen Indy-Hut her, Michael?).

Stefan Wilkofer, Schönbach

Von Indy — Scherz beiseite. Das schmucke und leider auch recht teure Filzstück habe ich über den deutschen Vertrieb von Lucas-Filmgames ergattern können. Leider gibt's den Hut momentan nicht mehr. *mh*

## Ent-"Warning"

Ich schreibe Euch wegen des Leserbriefes von Hans-Peter Fiskus (*POWER PLAY* 3/91). Er beklagt sich darüber, daß bei ihm F-16 Falcon nach kurzer Zeit die Meldung "Warning" aus dem Lautsprecher ertönt. Ich bin ebenfalls stolzer Besitzer von Falcon und kannte das Problem nicht, da das Programm bei mir einwandfrei lief. Eines Tages wollte ich mir aber eine Sicherheitskopie erstellen. Ich kopierte die beiden Disketten und lud das Programm. Alles verlief normal. Doch nach etwa 20-30 Sekunden, nachdem ich von der Startbahn abhob, hörte ich ein Maschinengewehr, aus dem Lautsprecher ertönte "Warning, Warning..." und ich schmierte ab, obwohl keine Mig in der Nähe war. Dasselbe passierte auch, wenn ich auf der Startbahn stehen blieb und die Triebwerke aus-

geschaltet ließ. Das alles geschah aber nur mit den beiden Sicherheitskopien, nicht mit den Originaldisketten.

Meiner Meinung nach ist das ein versteckter Kopierschutz, der die Kopien unbrauchbar macht und somit vor der illegalen Verbreitung des Spieles schützt. Wenn aber der Kopierschutz wie bei Hans-Peter Fiskus schon auf den Originaldisketten aktiv ist, ist das natürlich schlecht. Warum das Programm auch nach mehreren Umtauschen nicht läuft, kann ich allerdings nicht verstehen. Vielleicht sollte sich Hans-Peter mal direkt an den deutschen Distributor wenden. (Adresse: United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2).

Marco Mayer, Oestrich Winkel

## Umsteigen mit Problem

Ich besitze seit drei Jahren einen Atari ST und möchte nun auf den Amiga 500 umsteigen. Wie kann ich den künftigen Amiga an meinen Atari-Farbmonitor SC 1224 anschließen, an welchen Fernseher befindet sich keine Scart-Buchse. Verändert sich dabei die Qualität der Grafik stark?

Thomas Künstele, Tübingen

Du dürftest große technische Probleme damit haben. Deinen Amiga an den alten Atari-Monitor anzuschließen — wegen des Atari-spezifischen Anschlußkabels. Einen Adapter für diesen Fall habe ich

noch nicht zu Gesicht bekommen. Du wirst wohl in den sauren Apfel beißen und Dir zu dem Amiga auch noch einen passenden Monitor anschaffen müssen. *mh*

## Zahlensalat

Ich interessiere mich sehr für US-Militärflugzeuge. So war ich überrascht, als ich in Ausgabe 3/91 drei Mal die Flugzeugbezeichnung "F-115 A" entdeckte. Dieses neue Computerspiel von Microprose mit dem Namen "F-115 A Nighthawk", wird von Ihnen in dem Bericht von der Computermesse in Las Vegas kurz beschrieben. Es soll der Nachfolger der Stealth Fighter-Simulation "F 19 Stealth Fighter" sein. Doch ich kenne keinen Stealth Fighter mit der Bezeichnung "F 115 A", nur einen "F117 A". Es würde mich interessieren, ob der Fehler bei Microprose oder bei Ihnen liegt.

Peter Schier, Altmersbach

Allen F 115 A's zum Trotz wird die neue Simulation natürlich "F117 A Nighthawk" heißen. *mh*

## Fresh

Also, als ich mir die neue *POWER PLAY* kaufte und darin blätterte, fand ich einen sehr interessanten Titel auf Seite 30 über Mad Max' CD. Sehr gut, echt, endlich mal Games außerhalb der Software. Aber dann trifft mich doch der Schlag! Ihr erfrecht Euch doch tatsächlich, nur

so nebenbei zu erwähnen, daß es eine *Dungeon-Master-CD* zu kaufen gibt. Die Bestelladresse dazu gehört ja wohl auf die Titelseite! Ihr müßt mir unbedingt sagen, wo es die *Dungeon-Master-CD* gibt.

Claus Wingolf, Cirsuthal

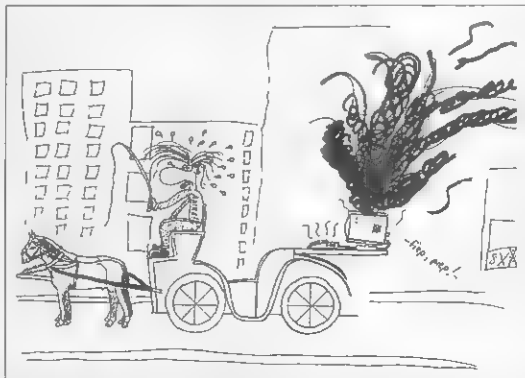
Momentan ist die "Dungeon Master CD" nicht im Handel erhältlich. Die CD war eine Bergabe für die japanische und amerikanische CD-ROM-Version des Rollenspiel-Klassikers für den FM-Towns Computer. Zudem wurden einige hundert Chaos strikes Back-Amiga Disketten mit der CD zusammen ausgeliefert (war meines Wissens aber nur in den USA der Fall). Wenn die CD einzeln zu kaufen ist, werden wir Euch selbstredend darüber informieren. *mh*

## Mehr davon!

Was mir den Kugelschreiber in die Hand zwang, war der Ärger über einen Artikel von Martin Gaksch. In der Vorschau der *POWER PLAY* 2/91 als "Sonderteil über den Game Boy" angekündigt, und auf dem Titel der *POWER PLAY* 3/91 fast als Titelseite angekündigt, erscheint da eine schlappe Seite (wenn man die ohnehin üblichen Spielberichte außer acht läßt). Ich hätte den Artikel fast überlesen. Also, unter einem Sondereitel verstehe ich schon was anderes. So sechs Seiten wie bei "Drachendonner" hätte ich schon erwartet. Und an Zubehör gibt's ja auch etwas mehr als die beiden vorgestellten Teile. Ich würde mich freuen, wenn Ihr das mal nachholen würdet.

Axel Steg, Stölpke

Aus Platzgründen mußten wir leider das etwas umfangreich geplante Special über den Game Boy kürzen. Alle wesentlichen Informationen, die wir zu diesem Thema loswerden wollten, sind allerdings in dem Artikel enthalten. Wir haben die 15 besten Spiele präsentiert und über die beiden Zubehörtitel geplaudert. Ich hätte mir auch etwas mehr Platz gewünscht, doch zugunsten weiterer Videospieltests mußten wir uns etwas zügeln. Da wir auch zukünftig regelmäßig über Game-Boy-Neuheiten berichten werden, ist das Schrumpfen des Artikels nicht ganz so tragisch. *mg*



Claas Brühler aus Guarrenburg zeichnete den "R-type-geschädigten Amigianer" — man beachte die Rauchentwicklung



# WAL-VERSAND SERVICE

## Versand Service

## WAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 Gröbenzell

Telefon 08142/8273

08142/53912 und 08142/8274

### C64 Disketten

### PC/IBM

### ATARI/AMIGA

### ATARI/AMIGA

ATON NO	38,00
BAT. DT *	24,00
BIG BUSINESS DT *	29,00
BORGHE' EBER KOMPLETT DT	39,00
BUFF ROGERS	23,00
BUNDESLIGA MANAGER DT	39,00
CENTRALE LANCE	49,00
CHALLENGERS COMPIATION	54,00
CHAMPIONS OF KRYNN DT	49,00
CHASE HQ 2 DT CARTS DGE	49,00
CHS CHALLENGE DT	37,00
CL. EDO MASTER DETECTIVE *	38,00
CREAT. RES	39,00
CRIME TIME DT	39,00
CROWN KOMPLETT DT *	37,00
CURSE OF THE AZURE BONDS DT	37,00
DEATH KNIGHTS OF KRYNN DT *	59,00
DICK TRACY DT	37,00
DRAGON STRIKE	37,00
DRAGONS BREED DT	38,00
EDITION ONE	49,00
EMILYN HUGHES ARCADE *	27,00
EVIL PORT NO GOLD *	37,00
F SWAT DT	37,00
EXTERMINATOR	37,00
FIRECOMBAT PILOT DT	54,00
FISTS OF FURY COMPI. DT	37,00
FIREBLAST COMPI. COM	54,00
GREMLINS 2 *	39,00
GUNSHIP	37,00
HUNT FOR RED OCTOBER DT	49,00
HOLLYWOOD COLLECTION DT	54,00
INTELLIGENCE	37,00
KICK OFF 2 DT	39,00
KAX	37,00
LENNJA 3 DT *	37,00
LETTJIB DT	38,00
LOTUS TURBO CHALLENGE DT *	39,00
MANCHESTER UNITED DT	49,00
MARSH HANSON KOMPI. DT	49,00
MIDNIGHT RESISTANCE DT	37,00
MIGHTY BOOMBAC * *	37,00
N.A.S.C. DT	37,00
NAVY SEALS CARTRIDGE *	49,00
NIGHTHOLD ACTION DT	37,00
NIGHTSHIFT DT *	37,00
NORTH AND SOUTH DT *	37,00
OL. IMPERUM DT	39,00
PANG DT CARTRIDGE *	39,00
PIRATES	49,00
POOLS OF RADIANCE	49,00
PROJECT STEALTH FIGHTER	49,00
R.A.M. DT	37,00
RANDOM ISLAND DT	37,00
RICK DANBERG 2 DT *	49,00
RINGS OF MEDUSA DT	49,00
ROBOCOP 2 DT CARTRIDGE	49,00
SECRET OF SILVERBLADES	59,00
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	37,00
SILENT SERVICE	37,00
SPIRITMAN DT	37,00
STARTGOLF DT	37,00
STRIDER 2 DT	37,00
SUMMER CAMP	38,00
SUPER MONACO GRAND PRIX *	39,00
SUPER OFF ROAD RACER	39,00
TESTDRIVE 2	25,00
TESTDRIVE 2 MUSCLE CARS	25,00
TESTDRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	25,00
THE BREAK DT	37,00
T.O.K. DT CARTRIDGE *	49,00
TOTAL RECALL DT	49,00
TRANSWORLD DT	37,00
TURRICANE 2 DT	37,00
TWINWORLD DT	37,00
U.L.T.I.M.A 6	69,00
UNBROKEN DISCHENGE 2 DT	37,00
WARLOCK THE AVENGER	37,00
WELLTRIS DT	37,00
WHEELS OF FIRE	37,00
WORLD CHAMP BOXING	37,00
ZAK MC KRACKEN DT	54,00

4 D SPORTS BOXING	80,00
4 D SPORTS DRIVING	80,00
A-10 TANK KILLER	279,00
AD L B KARTE MIT COMPOSER	279,00
ADV DESTROYER SIMULATOR	85,00
AIRCRAFT DESIGNER FTS 4.0	75,00
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,00
ANDRETTI *	85,00
ATMIND DT	85,00
BANE OF COSMIC FORGE	85,00
BLUE MAX	85,00
BUCK ROGERS KOMPI. DT *	85,00
CITADEL OF CHAOS *	85,00
COUNTDOWN	85,00
CRASH COURSE DT	75,00
CRIMEWAVE DT	75,00
DAS BOOT	75,00
DEATH KNIGHTS OF KRYNN *	85,00
DUNGEONMASTER DT *	85,00
ELITE GOLD VGA VERS. DT *	85,00
ELVIRA KOMPI. DT	85,00
ELVIRA 2.0	85,00
EYE OF THE BEHOLDER	72,00
GEM X	85,00
GREAT COURT 2 DT *	85,00
HARD DRIVEN 2	85,00
HARD NOVA DT	85,00
HEART OF CHINA *	85,00
IMPERIUM DT	85,00
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	85,00
KINGS QUEST 3	85,00
KNIGHTS OF THE SKY DT	85,00
KLAX	85,00
LARRY TRIPLE PACK ENGL	85,00
LEISURE MASTER 3 KOMPI. DT.	85,00
LEMMI NOS DT *	85,00
LEXICROSS DT	85,00
LOX-ATTACK CHOPPER	85,00
LIFE AND DEATH 2	85,00
LIGHTSPEED	85,00
LINKS NURSTA	75,00
LORD OF THE RINGS	85,00
MIS 20 FILICUM DT	85,00
MI TANK PLATOON DT.	85,00
MOONBASE	75,00
MUDS DT	72,00
MYSTICAL	75,00
N.A.M. *	85,00
NEO DRI JOYSTICK ADAPTER DT.	59,00
PANZA KICK BOXING DT.	75,00
PC GLOBE 4.0 DT	119,00
PGA TOUR GOLF DT	85,00
PINDA... DT	85,00
POPOLUS DT	64,00
POPOLUS DATA DISK DT.	39,00
PORTS OF CALL DT	75,00
R.A. ROAD TYCOON DT	85,00
RED BARON	85,00
REVELATION	59,00
RISE OF THE DRAGON	85,00
ROAD CARS SCEN. T3 3	75,00
SAVAGE EMPIRE	75,00
SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL.	75,00
SECRET OF MONKEY ISLAND DT. VERS.	75,00
SHANGHAI 2	75,00
SILENT SERVICE 2 DT	85,00
SIM CITY ARCHITECTURES 1 + 2 JE	39,00
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT	39,00
SIM EARTH DT. VERS.	39,00
SOUNDKARTE SOUNDMASTER DT	339,00
SPACE QUEST 3 KOMPI. DT	85,00
SPACE QUEST 4	85,00
SPELLCAST NG '01	37,00
STELAR DT	37,00
SUPREMACY *	37,00
TESTDRIVE 3	37,00
THE POWER 2	37,00
THEIR FINEST HOUR	37,00
TRACON 2	37,00
ULTIMA 4	72,00
U.M.S. 2 DT	75,00
WAYNE GRETZKY 2	75,00
WELLTRIS DT	37,00
WOLVES	37,00
WINDOWS 3.0 INKL. MAUS	235,00
WING COMMANDER 2	72,00
WING COMMANDER DATA DISK	39,00
ZAK MC KRACKEN DT	54,00
ZELAND	75,00

008 ATTACK SUBMARINE DT	65,00
A10 TANK KILLER 1 MB	94,00
ADV DESTROYER SIMULATOR	85,00
AIRBUS 320 DT *	72,00
ATOMINO	59,00
BACKGAMMON DT	59,00
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB	85,00
BATTLECOMMAND DT	85,00
BATT. LSTORM	85,00
BETRAYAL DT	85,00
BILARD 3D DT	85,00
BL'Y THE KID DT	59,00
BLUE MAX 1 MB	72,00
BUCK ROGERS 1 MB	85,00
BUNDESLIGA MANAGER DT	54,00
CADAVER DT	85,00
CENTURION DEF. OF ROME DT *	85,00
CHALLENGERS COMPIATION DT	72,00
CHAMPIONS OF KRYNN 1 MB DT	59,00
CHAS STRIKES BACK 1 MB	59,00
CHIPS CHALLENGE	85,00
CHUCK YEAGERS 2 DT *	85,00
CRIME WAVE	55,00
CURSE OF AZURE BONDS DT 1 MB	55,00
DELUCE PAK	119,00
DRAGON WARS DT	65,00
DUCK TALES DT	65,00
DUNGEONMASTER DT (1 MB)	85,00
EDITION VOL. 1 COMPI.	13,00
ELVIRA DT 1 MB	85,00
ELVIRA LOGO DT	13,00
EXTERMINATOR DT	59,00
F-10 STRIKE FIGHTER 2 DT *	59,00
F-10 COMBAT PILOT DT	81,00
F-16 FALCON DT MB	87,00
F-16 MISSION DISK VOL 1 DT	81,00
F-16 MISSION DISK VOL 2 DT	81,00
F-16 STEALTH FIGHTER DT	59,00
F20 RETALIATOR	85,00
FISTS OF FURY COMPI. DT	85,00
FLAMES OF FREEDOM DT *	85,00
GEM X *	30,00
GHENOS KHAN DT	85,00
GODS DT	65,00
GREAT COURT 2 DT	85,00
GRAND DRAGON DT	59,00
HARPOON DT 1 MB	72,00
HUNT FOR RED OCTOBER	85,00
IMPERIUM DT	85,00
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	85,00
INDIANAPOLIS 500 DT	85,00
INSECTS IN SPACE	59,00
INVEST DT	85,00
IT CAME FROM DESSERT 1 MB DT	59,00
JUPITER'S MASTER DRIVE DT	59,00
KICK OFF 2 DT	59,00
KICK OFF 2 DATA DISK DT	59,00
KILLING CLOUD *	59,00
KINGS QUEST 5 1 MB	85,00
KLAX	49,00
LEGEND OF FAIRFALL DT	65,00
LEMMINGS DT	59,00
LOOM DT	85,00
LOTUS TURBO CHALLENGE DT	59,00
LUPO ALBERTO *	85,00
MI TANK PLATOON DT	72,00
MANAC HANSON DT	85,00
MALPURTISLANDS DT	85,00
MICKY VERKACHTER ZOO	85,00
MID 20 DT	80,00
M.O.S. DT	65,00
N.A.M. *	85,00
NINE LIVES *	49,00
OPERATION STEALTH DT	59,00
OPERATION STEALTH LOGO	11,00
PANG DT	59,00
PANZA KICK BOXING DT	59,00
PARADISE 90 DT	59,00
PGA TOUR GOLF DT *	85,00
PIRATES DT	65,00
PLAYER MANAGER DT	49,00
POLICE OFFICER DT	59,00
POOL OF RADIANCE DT	59,00
POPOLUS DT	54,00
POPOLUS DATA DISK DT.	39,00
POWERMONSTER DT	85,00
POWERMONSTER DATA DISK DT *	59,00
PYRAMAX	85,00
QUEST FOR GLORY 2 *	85,00
R.A. ROAD TYCOON DT *	85,00
RETURN OF MEDUSA DT	59,00
REVELATION	49,00
SECRET OF MONKEY ISLAND DT	75,00
SID KIE DT *	85,00
SIDNEY'S WORLDS DT	59,00
SPIRIT OF EXCALIBUR	59,00
STARLIGHT	59,00
SUPER MONACO GRAND PRIX	59,00
SWIRL SILENT DT	59,00
TEAM SUZUKI DT	59,00
TEAM YAMKEI DT	85,00
TESTDRIVE 2	35,00
SCENERY DISKS JE	35,00
THAION FIRST YEAR COMPI.	55,00
THE POWER *	59,00
THEIR FINEST HOUR DT 1 MB	85,00
THYRON OF STEEL 1 MB	70,00
TIMEWARP DRAGONS LAIR 2	70,00
TOOKI DT	85,00
TORNADO THE WARRIOR *	59,00

TOWER FRA DT 1 MB	69,00
TRANSWORLD DT	85,00
TURRICANE DT	54,00
TURRICANE 2 DT	54,00
TU SPORTS BASKETBALL DT	72,00
U.M.S. 2 DT	72,00
VRCOM	85,00
WAR GAME CONST SET 1 5 MB	85,00
WARLUP *	59,00
WARLOCK THE AVENGER	55,00
WARLORDS *	65,00
WINGS DT 1 MB	74,00
WINDFRACH	74,00
WONDERLAND 1 MB *	74,00
WORLD CHAMP BOXING MANAGER DT	48,00
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER DT	59,00
ZAK MC KRACKEN DT	84,00
ZAKTAKTAKT	59,00
ZOUT DT	54,00

### PREISHITS 16 BIT

ATARI/AMIGA

'ST PERSONAL PINBALL	24,00
AFTERBURNER	24,00
ARKANOID REV. OF DOH	24,00
AXES MAD C HAMMER	24,00
BATMAN THE CR-SADGE	24,00
BASTI BROS	17,00
CONFIDENTIAL C RUGS	24,00
CYCLIX	24,00
DATASTORM	24,00
DOUBLE BROTHERS	24,00
FANTASY WORLD DIZZY	19,00
FERRARI FORMULA 1	24,00
QUANTUM	24,00
KILL BASEBALL	19,00
GRAND PRIX C RUIT	29,00
HOUND OF SHADOW	17,00
IMPACT	24,00
IMPOSSIBLE MISSION 2	24,00
INTERCEPTOR	24,00
LAST NINJA 2	24,00
LITTLE COMPUTER PEOPLE	24,00
LOMBARD RAC RALLY	24,00
POWER 2000 MASTERS	24,00
SUPERSOCCER	24,00
MOONWALKER	24,00
POWERPLAY	24,00
QUANTIX	19,00
QUATRO ARCADE COMP	37,00
QUATRO SPORTS COMP	37,00
ROCK N' ROLL	24,00
ROCKSTAR	24,00
R-TYPE	24,00
S.W.I.F. MONDA	17,00
S.D.WINDEY 2	24,00
S.J.WORW	24,00
SIM CITY DT KURZAN.	24,00
SPELLER SORDERER	24,00
SPIRICAL	24,00
STORM LORD	24,00
SUMMER OLYMPIAD	19,00
SUPER GRAND PRIX	24,00
SUPER HANG ON	24,00
THE BRIDGE	17,00
THE BRIDGE AND DIZZY	20,00
WORLD CLASS LEADERBOARD	24,00
WIZARD	24,00
ZANY GOLF	24,00

Abgabe nur solange Vorrat reicht

### AMIGA ZEHÖR

4 PLAYER ADAPTER	24,00
DISKBOX FOR 80 x 3,5" DISKS	19,00
ELECTR. BOARD SELECTOR DEU-DE	39,00
EXTERNES LAUWERK 5,25"	209,00
EXTERNES LAUWERK 5,25" 3,5"	169,00
GOLDEN IMAGE MOUSE I.L.C. PAD	59,00
INFRAROT FERNBED. JUNG	89,00
INTERFAS LAUWERK A 2000 3,5"	149,00
JOYSTICK COMPIETION PRO STAR	29,00
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,00
JOYSTICK	89,00
MOUSE JOYSTICK J.M.SCHALTER	49,00
MOUSE-JOYSTICK RANGLER RUNG	9,00
MOUSE SET	9,00
PARALL. PORT ERWEITERUNG	17,00
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	89,00
VIRUSFALLE	29,00
X COPY 2 HD HARDWARE	99,00
X COPY 2 PROF. ESSIONAL	74,00

AMIGA ZEHÖR & HARDWARELISTE ANFORDERN

### LEERDISKETTEN

3,5" 2 DD Noname 10st	8,90
3,5" 2 DD Noname 10st	19,50
5,25" 2 DD Noname 10st	5,90
5,25" 2 HD Noname 10st	12,90
PREISE AB 250 STÜCK FRAGEN!	

### SONDERPOSTEN C64 DISK

BART'S TALE 2	27,00
BATMAN THE MOVIE	17,00
CAUTION! VOL. 1 RHYTHMICS	27,00
CHUCK YEAGERS	19,00
COIN OF HTS	19,00
E.T. ACTION	17,00
FERRARI FORMULA 1	19,00
GORTEN WOLVES	17,00
LAST NINJA 2	17,00
MANAC HANSON	19,00
MARSH HANSON	19,00
SOKOBAN	17,00
THE LITTLE SIMULATOR	17,00
SUMMER EDITION	12,00
SUPER WICKEDBOY	17,00
THYRON OF STEEL	17,00

Abgabe nur solange Vorrat reicht

### SONDERPOSTEN IBM

4.0 SOFORT	19,00
HEUREKA LERNSOFTWARE	19,00
FÜR C64 DISK AMIGA UND PC	19,00
LISTE ANFORDERN!	

Irrtum vorbehalten

\* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 5,50

Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 10 Versand

Lösungshilfen zu SIERRA und  
LUCAS FILM ADVENTURES  
je 14,90











größer wird er auch nicht werden — die angesprochenen Computerbesitzer sind nach wie vor in der Überzahl. Das ist vielleicht eine günstige Gelegenheit, um unauffällig auf unser aktuelles Special für Videospieler hinzuweisen: Das gute Stück heißt "Video Games", ist jetzt bei Eurem Zeitschriftenhändler erhältlich, kostet 7 Mark und bietet Tests und Tipps ausschließlich für Videospielkonsolen... das sind noch Sachen! *hl*

## Preisvergleich

Ich frage mich immer, wie die Preisunterschiede zwischen gleichen Systemen in den USA und Deutschland zustande kommen. Ein Game Boy mit "Tetris" kostet in Deutschland ca. 170 Mark, in den USA keine 120 Mark. In den POWER-PLAY-Anzeigen kann man Angebote für das Mega Drive für 450 Mark finden. Wie kommt es, daß es in den USA mit dem gleichen

Lieferumfang nur 260 Mark kostet? Erhöht man die Preise in Deutschland absichtlich, um mehr Geld herauszuholen oder was ist der Grund?

C. Iwer Schulz, USA-Owensboro

Der direkte Preisvergleich hinkt etwas. Zum einen ist der Dollarkurs momentan recht DM-freundlich, was die Umrechnerei verzerrt. Dazu kommen diverse wirtschaftliche Gründe von der unterschiedlichen Marktgröße (mehr Wettbewerb in den USA) bis hin zu verschiedenen Steuer- und Zollbestimmungen. Ein böswilliges Melken der europäischen Kunden kann man den Hardwareherstellern sicher nicht unterstellen. *hl*

## Dunkelkammer

Der Fotoforum in Ausgabe 3/91 war echt gut, aber ihr tut mir ehrlich leid: Auf den Fotos schaut's in Eurer Redaktion reichlich duster aus oder



Professionell: Konrad Reißkamers Impressionen zu "Monkey Island"

### Anzeige

## The Best.

#### Lieber Spiel-Experte,

das hier ist nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment — wir haben immer alles, was am Markt ist (also auch alle Lieferbaren älteren Spiele). Die Neuesten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch — wenn Sie diese neuen Spiele vorbestellen!

Amiga500 Erweiterung auf 1MB 119

Die gute Soundblaster Card PC 399

#### \*\*\* DIE STARS \*\*\*

- Base of Comus Forge # 97 97
- Chups Challenge # 41 65 65 97
- GenIX # 32 49 49 57
- MegaLobsters # 78 78 78
- Nightshift # 41 57 57 57
- Railroad Tycoon # 97 97 97
- Ret. of Medusa (RM2) 45 73 99
- SimEarth kpl.dtsch # 99 99 99
- Split of Escalibur # 77 77 85
- TV Sports Rollerbaes # 81 81 81

Disc only 64 AM ST PC

# = auch auf PC 3.5" zu haben (A-Laufw.)

IM = nur für Amiga mit Speichererweiterung

- 3 D Construction Kit # 122 122 122
- 9 Lives # 51 51
- A Prehistoric Tale # 61 61
- ADS Adv Destroy Sim # 81 81 81

- Alcatraz Assault # 68 68 73
- Anizars # 69 69 69
- Anarchophobia # 81 81 81
- Billy the Kid # 63 63 73
- Blue Max War Ace # 77 77 79
- Broker King # 51 51 51
- Celica GT4 Rallye # 65 65 65
- Centurion Def of Rome # 73 73 73
- Champs Kryn (IM) # 65 73 81 77
- Changer Force # 49 69 69
- Comix Amaze (IM) # 65 77 81 77
- Cruise for Corps # 65 65 77
- Death Knights Kryn # 77 85
- Demons Gate # 69 69 81
- Dice # 73 73 73
- Duck Tales # 43 68 73 73
- Enchanised Land # 73 73 73
- Epic Goldrunner 3D # 68 68 81
- Exile # 39 73 73
- Eye of Beholder (IM) # 97 97 97
- Flight of Intruder # 101 81 95
- PS Art P. Bosing # 73 73 73
- Gates of Dawn - Fate # 73 73 81
- Genghis Khan # 89 89 89
- Gods # 73 73 73
- Hunt Red October # 41 65 81
- Hynd # 73 73 73
- Industrial Rebound # 57 57 65
- Jahangir Khan Squash # 69 69 69
- Joe the Monkey # 81 81 81
- Legionis # 65 65 73
- LDX Attack Chopp. # 99 99 99
- Lightspeed # 81 81 81
- Lions SuperGolf # 85 85 95
- M1 Tank Platoon # 81 81 81
- Magic Sword # 73 73 73
- Metal Masters # 63 63 63
- Midwinter 2 Flames # 81 81 85

- Mig 29 Fulcrum # 89 89 89
- M U D Sports # 73 73 81
- Nam 1965-1975 # 73 73 89
- Narco Police # 73 65
- Operation Combat # 65
- Panza Kickboxing # 81 81 81
- PGA Tour Golf # 73 73 73
- Powernomizer # 81 81 81
- Project Prometheus # 80 80 80
- Reach for the Sky # 85 85 85
- Red Phoenix # 85 85 85
- Rise of Dragon (IM) # 97 97 97
- Robozone # 41 73 73 73
- Ruteau # 43 73 73
- Samurai # 81 81 81
- Sect. Monkey Isl. dt. # 81 81 97
- Secret Weapon of Luftw # 85 85 97
- Silent Service 2 # 81 92
- Son of Zeus # 73 73
- Sorcerer get all Girls # 73 73 73
- Swordball # 73 73 73
- Summer Camp # 41 65 65
- Technopolis # 73 73 73
- The Enemy Within # 73 73
- The Power Puzzle # 24 73 39
- The Walker # 73 73
- Thunder Jaws # 69 69 69
- Track Sui F.M. 2 # 68 68
- Tactica 2 Final Fight # 41 65 65
- Ultima 6 # 86 86 85
- Ultimate Ride # 65 65
- Wadlock the Avenger # 41 65 65
- Warlords (IM) # 73 73 81
- Wing Commander VGA # 85 85
- Wrath of Demons # 43 73 73

### Aber ja doch!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als das wir alle auf dieser Anzeigenseite vorstellen könnten. Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen genau für Ihren Computer-Typ an (4er, Amiga, Atari ST oder PC/Comp). Ihre persönliche FUNTASTIC-Liste kommt alle 2 Monate brandneu — absolut gratis!

Einige Titel in dieser Anzeige sind bereits angekündigt für die nächsten paar Wochen — diese neuesten Spiele sollten Sie

Auslieferung ist nach Bestell-Datum. Bei uns kommt jeden Tag neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden, gibt's bei uns auch!

Meistens billiger - oft schneller. Bestellungsgehang + 1 = Versandtag (falls direkt ab Lager verfügbar).

Preisänderungen (+/-), Irrtümer und Teilerfüllungen sind immer vorbehalten.

Wir liefern in der BRD ausschließlich (bzw. keine Schenkung oder Überweisung) per Post / per Nachnahme (+ DM 8.-) und sehr gerne auch per Auslieferung ins Ausland (A / CHF / FL / BENELUX usw.) (minim. 14% d. Steuer, plus 16% - Versand).

(Ex-DDR bitte nur per Bar-Vorums-Kasse - jeder ist die Post noch nicht soooo, knä-ä per Nachnahme schnell und einfach geht.)

Ältere Anzeigen/Listen umgibt S. 91

## FUNTASTIC ComputerWare: 100%

1. Die Auswahl komplett -
  2. alle Preise o.k. -
  3. Und der Service super
- Wo gibt's mehr?
- Nur die besten Originalspiele der guten internationalen Marken, Viele mit der deutschen Anleitung, Alle mit voller Hersteller-Garantie

Bestellen Sie am besten per Karte. Telefon Bestellungen täglich live von 10-12.30 und 14-17, Fr bis 15 Uhr. Danach TelefonBestellService. Sprechen Sie bitte besonders deutlich. Buchstabieren Sie, wo nötig. Danke.

Spieler - und nur anderer! Seit 1985.

FUNTASTIC ComputerWare  
Fachversand GmbH  
Postbox 14 02 09  
Müllerstraße 44 (kein Laden)  
D - 8000 München 5  
Telefon 089 - 260 95 93  
Fax 089 - 268 118





täuscht das etwa nur? Ich frage mich nur, ob Ihr mit diesen Fotos überhaupt noch Redakteure/innen bekommt, denn wer will denn schon freiwillig bei Euch arbeiten (nach diesen Fotos).

Ren Rich, Sörsup

Noch gehen bei uns nicht alle Lichter aus. Daß die Fotos etwas dumpf aussehen, liegt an ein paar produktionstechnischen Tricks, die nötig waren, um solche Kostlichkeiten wie farbige Sprechblasen mit einem vertretbaren Aufwand zu realisieren. Außerdem wurden die meisten Bilder nach Einbruch der Dunkelheit geschossen (soweit zum Thema "freiwillige Überstunden").

## Videospiel-simulationen

Gibt es für das Mega Drive einen Flugsimulator? Wird es vielleicht eine U-Boot- oder Panzersimulation geben?

Lutz Stiege, Lönsburg

In Kürze steht die Mega Drive-Version der U-Boot-Simulation "688 Attack Sub" an. Konkrete Ankündigungen für andere Simulationen liegen derzeit nicht vor.

hl

## Mehr über die Macher

Als ich von der Gründung der Softwarefirma "Renegade" hörte, wurde mir klar, was Ihr an Eurer ansonsten guten Zeitschrift noch besser machen konnte: Geht doch bitte mehr auf die Programmierer ein. Höchst selten erwähnt Ihr die Programmierer, Grafiker, Soundkünstler oder Spieldesigner namentlich im Text (außer vielleicht den Bitmap Brothers oder Andrew Braybrook), obwohl die Qualität eines Spiels allein von ihnen abhängt und nicht von der Firma, die es veröffentlicht.

Jochen Knaut, Biberach

Wir werden weiterhin im Rahmen von Previews und Stories über die Spieleentwickler berichten, aber dieses Thema nicht sonderlich ausweiten (In der nächsten Ausgabe gibt's ein Interview mit Chris Roberts...). Es gibt nämlich gar nicht wenige Leser, die stinkig werden würden, wenn wir auf Kosten der Test- und Tips-Seiten mehr Hintergrundberichte veröffentlichen würden.

hl

## Wunderding

Ich habe in einer amerikanischen Nintendo-Zeitschrift gelesen, daß ein neues Wunder-Utensil in Kanada bereits erhältlich ist. Dieses "Ding" heißt Game Genie. Das ist ein Adapter für die Module, mit dem man durch Codes des mitgelieferten Handbuchs z.B. Mario bis an die Bildschirmdecke springen lassen kann. Warum berichtet Ihr nichts darüber?

Bogoy Helmer, CH-Schweiz

Wir haben zwar auch schon davon gehört, aber noch kein

Testmuster in unsere Finger bekommen. Sobald wir einen fundierten Bericht darüber schreiben können, werden wir dies auch tun.

mg

## PAL vs RGB

Ich sehe überall bei der PC-Engine und dem Mega Drive die Begriffe "RGB" oder "PAL". Könntet Ihr mir bitte erklären, was da der Unterschied ist?

Stephan Loacker, B. uenz

Um den Begriff "RGB" exakt zu erklären, brauchen wir ca. eine Doppelseite. Deshalb kurz und griffig: Wenn Du ein Videospiel mit einem RGB-Kabel mit dem Fernseher/Monitor verbindest, hast Du ein wesentlich kontrastreicheres Bild mit satteren Farben als über ein normales TV-Kabel. Mit PAL bezeichnet man die deutsche Fernsehnorm; die amerikanische und die japanische heißt NTSC.

mh

Fortsetzung auf Seite 55

# GNADENLOS GmbH

## 0161 - 2830778

der Videospiele - Versand der Superlative. Gnadenlos billig, gnadenlos schnell!

### GAMEBOY

Blobee	33,90
Blodia	35,90
Boxing	49,90
Chessmaster	59,90
Contra	55,90
Doraemon	53,90
F - 1 Spirit	55,90
Fastest Lap	55,90
Gremlins 2	55,90
Loopz	55,90
Ikari War	59,90
Ninja Adventure	55,90
Penguin Boy	29,90
Robco	55,90
Scotland Yard	45,90
Soccer	55,90
Teenage Turtles	55,90
Volleyfire	35,90

Super Famicom	a.A.
Spiele ab	69,90
Hole in One	
Big Run	

### SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive kpl.	269,90
Japanadapter	25,90
Joypad	39,90
Super Air Wolf	87,90
Dick Tracy	69,90
Valis III	89,90
Varitex	89,90
Acroblaster	85,90
Tiger Heli	79,90
Crackdown	59,90
Joe Montana	79,90
Columns	89,90
E - Swat	39,90
Hard Driving	59,90
Hellfire	39,90
Magical Hat	49,90
Mickey Mouse	49,90
Monster Lair	49,90
Musha Aleste	69,90
Shadow Dancer	65,90
X.D.R.	29,90
Strider	64,90
World Cup Socc.	45,90

### PC ENGINE

4 Spieler Adapt.	33,90
Joypad	33,90

### PC ENGINE GT lieferbar a.A.

SEGA GAME GEAR	
Grundgerät	259,90
Mickey Mouse	58,90
Chase HQ	58,90
Pacman	55,90
Phantasy Star II	67,90
Woody Pop	57,90
Pop Breaker	55,90
Psychic World	55,90

Spiele und Hardware ohne dt. Anleitung. Änderung und Irrtum vorbehalten. Es gelten unsere Lieferbedingungen. Versand per Nachnahme zuzgl. DM 9,00 Porto



# ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS

## Sega Club Fullstop

Dieser Club, der im Dezember '89 gegründet wurde, hat mittlerweile 450 Mitglieder aus ganz Europa; es bestehen aber auch Kontakte nach Japan und den USA. Durch die enge Zusammenarbeit mit einem bekannten Versand ist der Sega Club in der Lage, seinen Mitgliedern preisgünstige Module anzubieten. Der Jahresbeitrag beträgt für Nicht-Berliner 25, für Berliner 35 Mark. Die Clubzeitung erscheint im Zweimonatsabstand und ist auch für Nichtmitglieder erhältlich, die sich dann für die Schwarzweißversion für 3,50 Mark oder die Buntausgabe für 5,50 Mark entscheiden können. Das Magazin informiert über Neuerscheinungen, testet Spiele und beleuchtet ganz allgemein die Szene für Sega-Fans. Außerdem gehört ein "Flohmarkt" zum festen Service.

Die derzeitigen "Tops und Flops" von "Fullstop" sind:

### TOPS

1. Mickey Mouse
2. Shadow Dancer
3. Monsterlair
4. Elemental Master
5. Populous

### FLOPS

1. Gain Ground
2. Heavy Unit
3. Granada
4. Dynamite Duke
5. Fatman (alle für Mega Drive)

## Amiga Dottie Club

Der Amiga Dottie Club hat sich erst im Herbst letzten Jahres zusammengefunden. Demgemäß ist seine Mitgliederzahl bis jetzt auch noch gering. Außer ihrem Interesse an allem, was mit dem Amiga zusammenhängt, haben die Vertreter des Clubs aber noch ein zweites Standbein: den Game Boy.

In der monatlich erscheinenden Clubzeitung, die immerhin 60 Seiten stark ist, führen sie Infos und Tests für beide Systeme, Hitparaden, High scores, Verlosungen und vieles mehr. Der Preis von 3,50 Mark für diese Zeitung ist auch gleichzeitig der Mitgliedsbeitrag. Die Mitglieder des Clubs würden sich über regen Zulauf freuen, auch eine Hotline würden sie bei einer höheren Mitgliederzahl gerne einrichten.

Ihre Hitparade

### TOPS

1. Super Cars
2. Paratrooper 90
3. Powermonger
4. Turrican
5. Wings of Death

### FLOPS

1. Warp
2. Asterix-Operation Hinkelstein
3. Ivanhoe
4. The Plague
5. Auto Duel

...und hier noch die Top five für den Game Boy:

1. Nemesis
2. Golf
3. Castlevania
4. Super Mario Land
5. Tetris



**H**allo Clubfreunde, willkommen in unserem expandierenden Forum. Auf diesen Seiten werden alle Clubs geführt, die an mich geschrieben haben oder noch schreiben wollen. Damit niemand bevorzugt wird, wird jeder neue Zugang dreimal in der Adressenliste aufgeführt. Im halbjährlichen Rhythmus findet Ihr dann wieder die große Gesamtübersicht aller Clubs, nach Postleitzahlen sortiert. Außerdem wird jeder Club von mir im Laufe der Zeit einmal angeschrieben, damit ich ihn etwas ausführlicher vorstellen kann. Und nun noch eine Bitte an alle, die einen Club anschreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchem Computertyp und Videospielsystem beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

*Eure Ulli Peters*

Richtet Eure Zuschriften an:  
Markt & Technik AG · Redaktion **POWER PLAY** · Kennwort: Clubs  
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar



# HECK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EIN



## ADRESSEN

**Amiga & Gameboy Club**  
Computertyp: Amiga  
Game Boy  
Anschrift: Amiga & Game  
Boy Club  
Postfach 102211  
3500 Kassel

**GCT Videospiel-Club**  
Computertyp: PC-Eng ne u.  
Mega Drive  
Anschrift: GCT Video-  
spiele Club  
z Hd. Dore Schwill  
Heweg 39  
4620 Castrop Rauxe

**Promising Dungeons**  
Computertyp: MS-DOS PC,  
XT, AT  
Anschrift: Promising Dun-  
geons Association  
z Hd. Mark Fuchs  
Helfensteinstr. 19  
54111 Eifelborn

**Atlantia Computer Club**  
Computertyp: Amiga 500,  
1000, 2000, 3000  
Anschrift: Atlantia Computer  
Club  
Michael Fischer  
Erich Kästner-Str. 37  
6073 Egelsbach

**Death-Soft**  
Computertyp: C 64  
Anschrift: Mario Overdick  
Zur Marienau 4  
6642 Mettich 1  
Tel. 08864/1779

**The New Alex Kidds**  
Computertyp: Sega Mega  
Drive  
Anschrift: N A K S The New  
Alex Kidds  
Maulbergasse 9  
A 1220 Wien

**Amiga Dotty Club**  
Computertyp: Amiga 500,  
Game Boy  
Anschrift: Amiga Dotty  
Club  
Andi Wenk  
Purcellstr. 14  
8400 Regensburg

**Lynx-Club**  
Computertyp: Lynx  
Anschrift: Christian Lenx  
Weidenweg 18  
A 4820 Bad Schall-  
oder  
Hans-Jörg Sebestian  
Siegfriedstr. 3  
6384 Schmitten 3

**Star Bit Club**  
Computertyp: C 64, C 128  
Anschrift: Star Bit Int  
Kenwort Victory  
De Weken 66  
NL 6581 DH Maiden  
Holline zu Spielen  
NL 080 552185

**The Phantasy Club**  
Computertyp: Sega Master  
System  
Anschrift: The Phantasy  
Club  
Andreas Bender  
Holline zu Spielen  
2420 Eutin

**Future All Computer  
Club**  
Computertyp: Plus 4, C 64,  
C 128, Amiga und PC  
Anschrift: Future All Com-  
puter Club eV  
Matthias Stahl jun  
Steinstr. 53  
5040 Brühl

**Computertyp: Amiga**  
Anschrift: Die Outsider  
PLK 031749C  
6200 Wiesbaden

**Compu Soft**  
Anschrift: Compu Soft  
Patrick Eckert  
Joststr. 19  
6642 Mettich

**Iboxx Computerclub**  
Computertyp: C 64, Sch-  
neider CPC, Atari ST  
Anschrift: Iboxx Computer-  
club  
c/o Thomas D nse  
Postfach 2007  
6399 Rothlammuster

**Console Trouble**  
Computertyp: Sega Mega  
Drive PC-Engine, Game  
Boy, Atari Lynx, Game Gear  
Anschrift: Console Trouble  
Rexenstr. 16  
CH-8302 Kloten

**Eagle Boys Club**  
Computertyp: Atari ST  
Anschrift: Eagle Boys Club  
M Heli  
Unterdorfstr. 21  
CH-9113 Degersheim

**Computertyp: alle Compu-  
ler**  
Anschrift: Berliner PD-Club  
c/o Jens Zaeda  
Marginalenstr.  
1000 Berlin 28

**I.S.S. Computerclub**  
Computertyp: Amiga  
Schneider  
Anschrift: I.S.S. Computer-  
club  
PLK 023248C  
1000 Berlin 65

**PMS-Computerclub**  
Computertyp: Amiga, C 64  
PC, Game Boy  
Anschrift: PMS Computer  
club  
P Zuber  
Im Kreuzenberg 8  
5524 Malbergweich  
Tel. 06563/2647

**The Amiga Bad Boys**  
Computertyp: Amiga 500  
Anschrift: The Amiga Bad  
Boys  
Christian Hubo  
Mannesmannstr. 8  
5632 Wermelskirchen 1  
Tel. 02191/40188

**CCM**  
Computertyp: PC, Amiga  
500, C 64  
Anschrift: CCM  
Andreas Lendert  
In der Biche 16  
5760 Amsberg 1  
Tel. 02932/34371

**Semak/Scheyer Grafik-**  
Computertyp: Amiga 500  
1000, 2000  
Anschrift: Semak/Scheyer  
Grafikteam  
Eysenackstr. 49  
6000 Frankfurt 1

**Lynxianer Lynxclub**  
Computertyp: Lynx  
Anschrift: Lynxianer Lynx-  
club  
Hans-Jörg Sebastian  
Siegfriedstr. 3  
6384 Schmitten 3

**Computersclub "Laisure  
Suit Larry"**  
Computertyp: Amiga 500,  
1000, 2000, MS-DOS  
Anschrift: Larry, the Club  
Tobias Bittlerin  
Kernenweg 10  
7920 Hedenheim m 5

**Swiss Lynx Info-Club**  
Computertyp: Atari Lynx  
Anschrift: Swiss Lynx Info-  
Club  
c/o Eugene Rodé  
Saengelweg 45  
CH-4900 Langenthal

**Atari Club Zürcher**  
Computertyp: Atari ST/TT  
Anschrift: Atari Club Zü-  
cher Oberland  
Postfach 59  
CH-8606 Greifensee

## Neu- gänge

**Computer 2000**  
Computertyp: MS-DOS.  
C 64  
Leistungen: Monatliche  
Clubzeitschrift, Clubraum  
PD-Service, Spielturnier  
Clubrabatte bei Software  
und Zubehör  
Schwerpunkte: Einstiegshil-  
fen, Tips & Tricks, Lösungen  
Mitgliedsbeitrag: keiner  
Anschrift: Computer 2000  
Im Mühlentfeld 15  
2852 Bederkesa  
0 47 4513 32

### Einsteiger-Club Night.

Computertyp: MS-DOS,  
C 64  
Leistungen: Alle 2 Monate  
Clubzeitschrift auf Diskette,  
Spiele, Gewinnspiele  
Schwerpunkte: Erfahrungen  
austauschen  
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark  
monatlich  
Anschrift: Nightmare  
Darius Felsch  
Preußenshof 7  
0 26 04784 95

**The Final Solution**  
Computertyp: Amiga 500  
Schwerpunkte: Rollenspie-  
le, Adventures, Einstiegshil-  
fen für diese beiden Spiele-  
typen, Tips und Lösungen  
Anschrift: The Final Solu-  
tion  
PLK 0393340 C  
2490 Emden

**Game Shark Club**  
Computertyp: C 64, Amiga  
500  
Leistungen: monatlich Club-  
zeitung, Clubdisk, News,  
Hiparaden, Tips  
Schwerpunkte: Spiele-  
lösungen  
Mitgliedsbeitrag: 6 Mark  
monatlich  
Anschrift: Andreas Hemer-  
dinger  
Harderstr. 164  
4060 Viersen 11 oder  
Björn S. Schmidt  
Brandenburgstr. 4  
4060 Viersen 11

**Pardrydge**  
Computertyp: C 64  
Leistungen: Clubzeitschrift  
Schwerpunkte: Erfahrungsaus-  
tausch, Spielanalysen  
Poke-Austausch, Ersellern  
der Clubzeitschrift  
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark  
monatlich inkl. 2 Computer-  
zeitschriften  
Anschrift: Pardrydge  
Maikland 6  
4714 Selm

**Der Game Boy Club**  
Videospielkonsole: Game  
Boy  
Leistungen: zweimonatlich  
Clubzeitung, kostenlose  
Kleinanzeigen  
Schwerpunkte: Spieltests,  
Benutzerprobleme, Aufbau  
von Hand-erkrankungen  
Anschrift: Der Game Boy  
Club  
Heidkamp 10  
4716 Olfen

**WOD Warriors of Destiny**  
Computertyp: PC, C 64  
Game Boy  
Leistungen: eigenes ent-  
wickeltes Informationspro-  
gramm auf Diskette, Club-T  
Shirts, Kleinanzeigen, Hot-  
line, Spiele, Wallbwerb  
Schwerpunkte: Lösen von  
Rätseln  
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark  
monatlich  
Anschrift: WOD Compu-  
terclub  
Lars Heitger  
Gellorstr. 46  
5305 Witterschlack 3

**Inter Comp Germany**  
Computersysteme: Alle Sys-  
teme,  
Leistungen: An- und Ver-  
kauf von neuer und ge-  
brauchter Software, Ber-  
atung in allen Computerg-  
ebieten, Sammelkauf, Club-  
verlosung, Clubtreffen,  
Usar Kreise, Vermittlung  
von Schreib- und Tragen am  
Computer, Händlerrabatte  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
zwei monatlich  
Anschrift: Michael Dexha-  
mer  
Hauptstr. 6  
5405 Oberhof  
0 26 04784 95

Computertyp: Amiga, Ge-  
me Boy  
Leistungen: Clubzeitschrift,  
Kleinanzeigen, Tips und  
Tricks, Spieltests, High-  
scores News, Hiparaden  
Anschrift: Amiga Club  
PLK 0 56 41 23 C  
5650 Solingen

**Junge Computer  
Freunde Witten**  
Computertyp: C 64 Amiga  
Game Boy  
Leistungen: Originalsoft-  
ware, Literatur- und PD-  
Bibothothek, Clubzeitschrift  
(12 x jährlich) mit kosten-  
losen Kleinanzeigen, Kurse,  
Sammelbestellungen, Club-  
treffen  
Schwerpunkte: Spiele, Pro-  
grammierung, Sound-Samp-  
ling, Tips & Tricks, Einst-  
gehilfe  
Mitgliedsbeitrag: unter 18  
Jahren 20 Mark (jährlich)  
über 18 Jahren 25 Mark  
jährlich  
Anschrift: JCFW  
Oskar Kurz  
Am Weitenberg 10  
5810 Witten 4

**Game Boys**  
Systeme: Game Boy, Atari  
2600  
Leistungen: Clubzeitschrift  
mit kostenlosen Klein-  
anzeigen  
Schwerpunkte: Erfahrungsaus-  
tausch, Tips, preiswerte  
Module  
Anschrift: Marc Schiefer-  
decker  
Sauerlandstr. 16  
5993 Balve Süd  
0 23 761 52 22

**Mega Bombers**  
Computertyp: Amiga 500 und  
1040  
Leistungen: Tausch von  
Software, Erfahrungsaus-  
tausch, Tips und Tricks,  
Lösungen

**Mitgliedsbeitrag: 1 Mark  
monatlich**  
Anschrift: Mega Bombers  
Julius Quon  
Koblenzstr. 16a  
652 Lmburg 3/Staffel  
0 64 311 65 26

**Compu-Soft**  
Computertyp: C 64  
Leistungen: PD-Ecke, Er-  
fahrungsaustausch Club-  
disk 2x jährlich, Hiparaden  
Schwerpunkte: Rollen- und  
Wandspele, Adventures  
Mitgliedsbeitrag: 1 Mark  
halbjährlich oder 1,50 Mark  
jährlich  
Anschrift: Compu Soft  
Patr ck Eckert  
Joststr. 19  
6642 Mettich

**64er I.C.S.-Computer-  
Club**  
Computertyp: C 64  
Leistungen: monatlich Club-  
zeitung mit Basic-Hilfen,  
Tips und Tricks, vierte, jähr-  
liche Sonderheft, jährlich eine  
Clubdisk  
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark  
monatlich  
Anschrift: 64er I.C.S.-Com-  
puterclub  
PLK 18 03 29  
7107 Neckarsulm

**Join the Union User  
Club**  
Computertyp: alle Amiga  
Leistungen: günstige PCs,  
Hilfestellungen, Clubrabatte,  
PD-Bibothothek  
Mitgliedsbeitrag: einmalig  
10 Mark  
Anschrift: Join the Union  
Kai Buhner  
Postlagernd  
D-7518 Breiten 1

**Amiga Power Club**  
Computersysteme: alle Am-  
igas, vor allem Amiga 500  
Leistungen: große PD-  
Bibothothek, Erfahrungsaus-  
tausch, Clubzeitung auf Dis-  
kette, verlässliche Sammel-  
hefte, Hilfe bei Tips und  
Tricks, Programmierung in  
Assembler, GFA Basic und  
K Pascal  
Mitgliedsbeitrag: 30 Mark  
für 6 Monate  
Anschrift: Amiga Power  
Club  
PLK 12 13 81 E  
7600 Offenburg

**Amiga Fighters**  
Computertyp: Amiga 500  
Leistungen: monatlich Club-  
magazin, kostenlose Klein-  
anzeigen, Tips, Cheats  
Leserhiparaden, alle jähr-  
liche Public-Domain Disk  
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark  
monatlich  
Anschrift: Amiga Fighters  
Andreas Dubos  
Starenweg 9  
7900 Ehingen

**Play'n Programm Club**  
Computertyp: C 64, C 128,  
C 128D  
Leistungen: 14tägige Club-  
zeitung, Programmdisk  
Gewinnspiele  
Schwerpunkte: Hilfe bei  
Problemen, Einstiegsheften  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
monatlich



**ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS**

**FLASHPOINT**  
Elektronik und Spiele  
Vertriebs GmbH  
Hamburgerstr. 68  
2360 Bad Segeberg

**FLASHPOINT**  
Elektronik und Spiele  
Vertriebs GmbH  
Im Giefenacker 4  
5400 Koblenz - Lay

**HIT des MONATS GAME BOY**

**Gremlins 2** 59,94

**GameBoy:**  
Power Mission 59,94  
Rolan's Curse 59,94  
F - 1 Race 64,94  
Klax 59,94

**Mega-Drive:**  
Ambition of Cesar 119,94  
Tiger Heli 99,94  
Battle Gopher 89,94  
Fatal Labyrinth a.A.

**GameBoy:**  
Power Mission 59,94  
Rolan's Curse 59,94  
F - 1 Race 64,94  
Klax 59,94

**Mega-Drive:**  
Ambition of Cesar 119,94  
Tiger Heli 99,94  
Battle Gopher 89,94  
Fatal Labyrinth a.A.

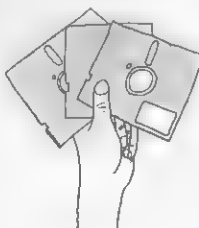
**04551/4097**

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. SEGA ist ein eingetragenes Warenzeichen der SEGA Enterprises Ltd. NEC ist ein eingetragenes Warenzeichen der NEC Corporation. Super Famicom, Mega-Drive und PC-Engine sind Import-Geräte ohne VDE- und FTZ-Hummer. Die Inbetriebnahme dieser Geräte kann eine Ordnungswidrigkeit darstellen.

Bei **Four Systems Computersoftware**

haben **SIE** die  
Trümpe in der Hand!

**Spiele +  
Anwendungen  
jeglicher Art!**



Zum Beispiel:	Amiga	Atari	PC	C 64
Lemmings	72,-			
F 16 Combat Pilot	80,-	72,-	68,-	64,-
Loopz	56,-	56,-	72,-	
M U D.S.	80,-			
Sim Earth			119,-	
Competition Pro 5000	22,-		Competition Star (PC)	75,-
Media Disk-Box 3,5"	48,-		Media Disk-Box 5,25"	58,-

Katalog anfordern: Alle Programme auf Anfrage bei uns für die Systeme Amiga, Atari ST, PC und C 64 (bitte System angeben). Jetzt auch **GAME BOY**

**Informieren, Testen, Kaufen in unserem  
Ladengeschäft Autorstraße 23.**

**»Four Systems Computersoftware«**

**Autorstraße 23** **Telefon: 0531/797291**  
**3300 Braunschweig** **Fax: 0531/798271**

**Anschrift. Play'n Programm Club**

Adi Spakowski  
Goethestr. 73  
8752 Kleinostheim

**Sierra-Adventure-Club**

Computertyp: IBM PC,  
5 1/2 Zoll  
Leistungen: monatlich Club-  
diskette mit "geartenen"  
Lösungen, Tipps und  
abspicherungen  
PD-Clubsammlung  
Schwerpunkte: aktuelle  
Lösungen und Tipps zu  
Adventures von Sierra und  
Lucasfilm  
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark  
monatlich

**Anschrift: Sierra-Adventure-Club**

Markus Jordan  
Jahnstr. 47  
8832 Weidenburg

**Dun Jai**

Computertyp: Amiga 500  
Leistungen: Tipps und Tricks  
zu Spielen. Hilfestellungen  
bei Programmproblemen,  
Sammelkataloge von Spielen  
Clubzeitschrift  
Schwerpunkte: Hilfe  
stellung bei Spielen und  
Anwendern, Erfahrungsaustausch

**Mitgliedsbeitrag: keiner**

**Anschrift: DJ**

Dun Jai  
PLK 0010084  
2913 Apen 1

**ST-Vector**

**Computertyp: Atari ST u. TT**

Leistungen: monatlich Club-  
zeitschrift, monatlich PD-Disk,  
Händlerabstimmung  
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark (in  
Briefmarken)

**Anschrift: ST-Vector**

PLK 023 009 C  
1000 Berlin 26

**Power Club**

**Computertyp: PC**

Leistungen: Clubzeitung  
auf Disk. Tipps u. Tricks,  
Spiele, Anzeigen, Charts  
Mitgliedsbeitrag: keiner

**Anschrift: Power Club**

Mario Gattulli  
Schwedterstr. 46  
1000 Berlin 49  
Tel. 030/74 62 509

**Alden Computer Club**

**Computertyp: Amiga 500**

Leistungen: alle zwei Monate  
Clubzeitschrift, kostenlose  
Annoncen, Preisaus-  
schreiben, Hilparade, Spiele-  
testis

**Schwerpunkte: Sportsiele,**

Tipps & Tricks

**Mitgliedsbeitrag: 5 Mark**

monatlich, 50 Mark jährlich

**Anschrift: Alden Computer Club**

Danny Thal  
Schweinerweg 37  
2000 Hamburg 62  
Tel. 040/527 48 77

**Game Boy Club**

**Computertyp: Game Boy**

Leistungen: Hilparade, Tipps  
& Tricks, High scores, Club-  
zeitschrift, Infos, Komplett-  
lösungen

**Mitgliedsbeitrag: 2,80 Mark**

**Anschrift: Game Boy Club**

Am Sportfeld 26  
2359 Stuenborn

**Gamie**

**Computertyp: Amiga**

Leistungen: neuste Software  
Games, PD Tools,  
Demos

**Mitgliedsbeitrag: keiner**

**Anschrift: Gamie**

PLK 197 013-E  
2833 Harpstedt

**GCT Videospiel Club**

**Computertyp: Mega Drive,**

PC-Engine

Leistungen: Clubzeitschrift,  
Gebrauchtspielmarkt, Mit-  
gliedsrabatt, Videospielvor-  
sorge

**Mitgliedsbeitrag: 24 Mark**

**jährlich**

**Anschrift: GCT Videospiel Club**

Alexander Pöhlau  
Neust. 19  
4019 Monheim  
Tel. 02173 55 701

**Sinclair QL User Club**

**Computertyp: Sinclair QL**

Leistungen: 4x jährlich Club-  
zeitschrift, QUASAR, Regio-  
nalfreien, Workshops,  
Programmiersprachkurse,  
große Programm-bibliothek,  
weltweite Kontakte zu ande-  
ren QL Clubs

**Mitgliedsbeitrag: 36 Mark**

jährlich

**Anschrift: Sinclair QL User Club**

Club e.V.  
1. Vorsitzender Horst Borg-  
schulte  
Heinrich-Lübke-Str. 12  
4700 Hamm 1  
Tel. 02381/219 62

**QL Games Club**

**Computertyp: Lynx, Game Boy**

Leistungen: Clubzeitung,  
Kleinanzeigen, Hilfen,  
High-score-Ecke, Hilfen  
Spiele Tests, Emphien gegen  
Schwerpunkte: intensive  
Clubarbeit

**Mitgliedsbeitrag: 3 Mark**

monatlich

**Anschrift: QL Games Club**

Freerk Stahr  
Höfstenweg 30  
5067 Kurten

**PD-Computer Freunde**

**Computertyp: C64, S-80,**

VC-Drucker

**Leistungen: 1 x jährlich**

Zeitung, mtl. Hotline, treffen

1 x wöchentlich

**Mitgliedsbeitrag: 1 Mark**

wöchentlich

**Anschrift: PD-Computer**

Freunde

Marc Pfister

Königsbergerstr. 24

5000 Bonn 1

**C-Club**

**Computertyp: PC C64**

Leistungen: kostenlose  
Clubzeitung, Software

**Mitgliedsbeitrag: 3 Mark**

Rückporto mtl.

**Anschrift: C-Club**

Tobias Babaj

Klosterweg 27

6302 Lich 6

**Die heissische Amis**

**Computertyp: alle Amigas**

Leistungen: 1/2 jährlich Club-  
zeitschrift, 1/2 jährlich Clubdisk  
Spiel u. Programmempfehlun-  
gen, Lösungshilfen, Ein-  
kaufstips

**Mitgliedsbeitrag: 15 Mark**

jährlich

**Anschrift: D e heissische**

Amis

Andreasruh 27

(oder Talbrückenstr. 31)

6401 Ulm-chshu-sen/Fulda

**Diskette & Co**

**Computertyp: C64,**

MS-DOS, C 128, NES,

Game Boy

Leistungen: Flohmarkt

Demos, Spielesammlung,

mtl. Clubzeitschrift

**Mitgliedsbeitrag: 2 Mark**

monatlich

**Anschrift: D skette & Co**

D. La Corte

Stettiner Str. 8

7141 Schwiebold nger

**James Lloyd Archimedes**

**Club Deutschland**

Leistungen: große PD-

Pool, Ratgeber u. Sammelbe-

stimmungen, Hardware-Mat-

service, Scanner-service,

Mar box Arbeitsgruppen u.

Projekte, verbriefte Zei-

tschrift A-Plus, Erfahrungsaustausch

**Mitgliedsbeitrag: 50 Mark**

jährlich

**Anschrift: JLACD**

Postfach

6926 Kirchardt-Berwangen

Mailbox 07266/2825,

2400BD 8N1, 24h on line

**PC/IPC + Master Club**

**Computertyp: PC, CPC +**

Game Boy, Atari 2600

Schwerpunkte: Spiele, Tipps

& Tricks, Clubzeitung

**Mitgliedsbeitrag: 12 Mark**

jährlich

**Anschrift: Master Club**

Tobias Mursch/Sabo

Gulerstr. 80

7530 Pforzhe m

Tel. 07231/36 833

**ALF PC**

**Computertyp: PC**

Leistungen: Spieletips

Mitgliedsbeitrag: 5 Mark

monatlich für C-Jupio

**Anschrift: ALF PC**

Thomas All

Schulstr. 9

8441 Rattiszell

**Falcon Softworks Mem-**

bers

**Computertyp: Atari ST**

Leistungen: Wettbewerbe,

Clubzeitschrift, Hotline, Tipps

& Tricks, Taschenbörse, Kom-

plettlösungen, Hilparade,

Schwerpunkte: Adventure,

Flug u. Wirtschaftssimula-

tionen, Strategy

Mitgliedsbeitrag: 5 SFr

monatlich, 50 SFr jährlich

**Anschrift: Falcon Softworks**

Members

Silvan Gärtnier

Blumenthalde 9

CH 8421 Dättlikon

Tel. 052/312 233

**The Pioneers**

Computertyp: MS-DOS

PCs (XT u. AT)

Leistungen: Spieleschatz

Mitgliedsbeitrag: 10 Mark

monatlich

**Anschrift: Computer Club**

"The Pioneers"

Volkschule Urania

Meran

Ortweinstr. 6

I-39012 Meran (BZ)



Fortsetzung von Seite 51

## Trennung erwünscht

Ich habe einen Vorschlag für die **POWER PLAY**: Was haltet ihr davon, Computer- und Videospiele getrennt abzuhandeln? Ich kaufe mir die **POWER PLAY**, um zu sehen, was es an Marktneuheiten für MS-DOS, Amiga, Atari ST und C64 gibt (ich selber besitze einen Amiga 2000 und einen C64).

Mich stört es, daß ich jeweils 15 bis 20 Seiten überschlagen muß, auf der für mich persönlich uninteressante Videospiele getestet werden. Ich habe absolut nichts gegen diese Spiele, aber wenn man die Zeitschrift aufteilen würde, könnte man die 15 Seiten ausnutzen und es würde sich endlich lohnen, 6,50 Mark dafür zu bezahlen. Auch die Videospielbesitzer würden voll auf ihre Kosten kommen, wenn ihnen ein eigenes Heft zur Verfügung stünde.

Ich habe auch schon Ideen, wie man die freierwählenden Seiten nutzen könnte: mehr Tips, Tricks und Karten, mehr Information über die Herstellung von Spielen, mehr Tests...

Ich glaube nicht, daß ich mit meiner Meinung allein dastehen und würde gerne wissen, wie andere darüber denken.

Dario Grzelaj, Berlin

Das Rauswerfen von Videospieltests ist nicht geplant. Schließlich will **POWER PLAY** systemübergreifend über faszinierende neue Spiele informieren, und gerade bei den Videospielen geht da momentan einiges ab. Für die Videospieler haben wir unser neues Special "Video Games" vom Sta-

pel gelassen, das sich ausschließlich mit Tests und Tips für Videospielkonsolen beschäftigt. *hl*

## Horrorübersetzung

Ich finde, daß es prinzipiell kein Manko ist, wenn ein Programm in Englisch geschrieben ist. Im Gegenteil, meiner Meinung nach bringen englische Texte die Story viel stimmungsvoller rüber als Übersetzungen, die zum großen Teil furchtbar schlecht sind. Das Paradebeispiel dürfte da wohl die deutsche Version von *Dragon Wars* sein. Insbesondere in den Kampfsequenzen verderben einem die grammatikalischen Horrorschöpfungen die Lust weiterzuspielen, ganz davon zu schweigen, daß einige fundamentale Begriffe völlig falsch übersetzt sind und die im Handbuch erhaltene Karte die englischen Stadtnamen enthält, während der Rest des Handbuchs und das Programm selbst die deutschen (recht lächerlich klingenden) Namen benutzt. Es ist den Vertriebern also eher anzukreiden, wenn nur die deutsche Version eines Spiels erhältlich ist (wie leider bei den meisten übersetzten Spielen und auch bei *Dragon Wars*), als wenn nur die Originalversion vorliegt.

Sven Wedeken, München

## Bitte unparteiisch

Ich werde in den letzten Ausgaben der **POWER PLAY** das Gefühl nicht los, daß Ihr manche Spiele (z.B. *Sierra Adventures*) nicht objektiv, sondern mit gewissen Vorurteilen testet.

Mir ist beim Lesen von vier Ausgaben der **POWER PLAY** zwar klargeworden, daß sich Eure Tester-Crew aus Action-, Rollenspiel- und Lucasfilm-Games-Fans zusammensetzt, möchte Euch aber dennoch bitten, die Kriterien der Bewertung an den Spielen selbst und nicht an den Softwarefirmen anzusetzen.

Außerdem finde ich es nicht gut, daß man bei den Spieltests in Eurem Heft immer nur Bildschirmfotos vom Amiga oder MS-DOS-PCs mit VGA-Karte zu sehen bekommt.

Mein dritter Kritikpunkt bezieht sich auf die Auswahl der getesteten Spiele. In *Power Play 3/91* wurden z.B. viel zu viele Kriegsspiele getestet. Ist es denn so schön, in einem Panzer oder Flugzeug zu sitzen und andere Menschen abzuschießen? Außerdem sucht Ihr aus einem Spiel oft die Bilder mit einer halbnackten Frau heraus und zeigt sie in den Spieltests. Ist Eure Zeitschrift ein Pornomagazin oder eine Spielzei-  
*Freder Wallis, Mannheim*

Objektive Tests: Das ist ein altes Drama. Ein Test kann eigentlich nie 100prozentig objektiv sein, weil jeder Spieler einen etwas anderen Geschmack hat. Wir versuchen diesen Effekt dadurch weitgehend auszuschalten, indem wir alle Wertungen in einer großen Runde ausdiskutieren, an der alle Tester teilnehmen. Daß Deine persönliche Meinung zu einem Spiel hier und da von unserer Einschätzung abweicht, wird sich trotzdem nicht immer vermeiden lassen. Von welcher Firma ein Spiel kommt, ist uns jedenfalls egal. Lucasfilm Games hat mit "Se-

cret of Monkey Island" momentan nun mal das absolute Referenz-Adventure auf dem Markt. Es ist aber noch nicht mal ein Jahr her, daß wir z.B. Lucasfilms "Loom" ziemlich runterm gemacht haben – soviel zum Thema Firmenvorlieben.

Amiga/PC-Bilder: Die meisten Computerspiele erscheinen momentan erst für den Amiga oder MS-DOS-PCs. Es ist also nicht unsere "Schuld", daß wir recht oft Bildschirmfotos von diesen Systemen veröffentlichen, sondern die der Softwarehersteller. Versionen für Atari ST und C64 werden ja nicht ganz unter den Teppich gekehrt und auch im Rahmen der Kurztests gezeigt.

Kriegsspiele: Wir testen jeden Monat die Programme, die von den Softwarefirmen gerade veröffentlicht werden. Es liegt deshalb nicht in unserer Macht, gewisse Monate mit "Kriegsspielhäufung" zu umgehen. Wir möchten diese Programme auch nicht boykottieren, da jeder für sich selbst entscheiden sollte, ab welchem Grad ihm ein Spiel moralisch zu bedenklich ist.

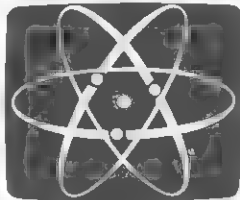
Halbnackte Frauen: Hoppla, da siehst Du was, was wir nicht sehen. Die pornografische Unterwanderung von **POWER PLAY** ging bislang völlig an mir vorbei. Falls Du auf das Bildschirmfoto im "Geisha"-Test anspielt, dann würde ich aus diesem Einzelfall nicht gleich einen Trend fürs ganze Heft ableiten. Bei diesem Spiel hüpfen nun einmal ständig halbnackte Frauen über den Bildschirm. Insofern war's nur Chronistenpflicht, beim Bildschirmfoto auch eine solche Dame abzulichten (ich empfehle lieber eine Beschwerde beim Hersteller solcher Geschichten, als bei uns). *hl*

Zwei Themen – ein Ereignis:

# Hobby-tronic & COMPUTERSCHAU

## 14. Ausstellung für Funk- und Hobby-Elektronik

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computernutzer in Hobby, Beruf und Ausbildung  
Actions-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips  
Sonderschauen: „Straße der Computer-Clubs“, „Historische Bürowelt Technik von 1885–1950“



## 7. Ausstellung für Computer, Software und Zubehör

**8.-12. MAI '91**

täglich 9-18 Uhr

Stark verbilligte Sonderrückfahrkarten an allen Bahnhöfen der DB – Mindestentfernung 51 km außerhalb VRR – plus Eintrittsermäßigung.



**Messezentrum Westfalenhallen Dortmund**

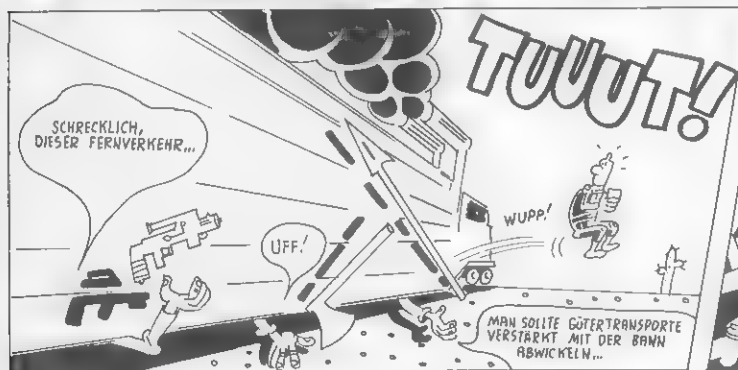
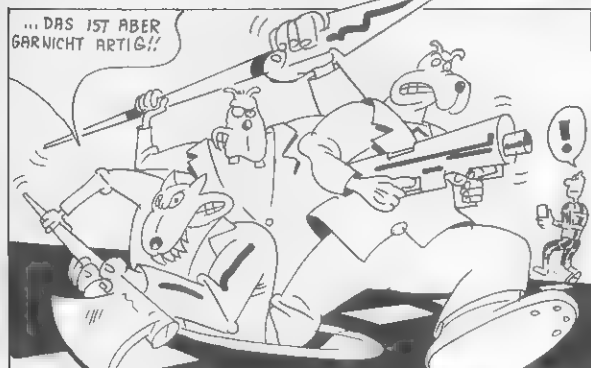
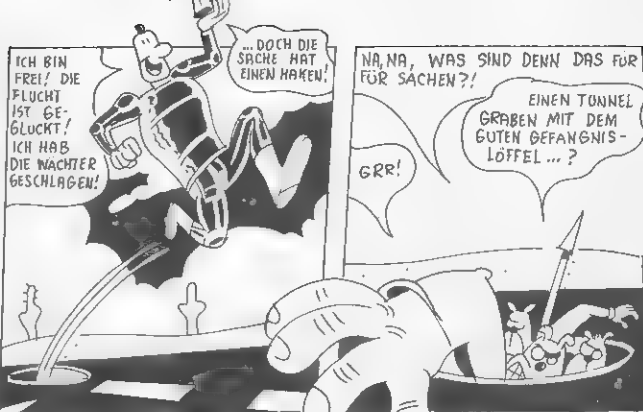


# STARKILLER

Rent an Unhold GmbH Folge 10

## "TALK IM STURM"

Drei Orakeldosen müssen unsere Helden finden, um einem lästigen Opfertod zu entgehen. Eine Büchse stöberte Starkiller im Korker von Titano auf: die zweite will Trantor seiner Ex-Flamme Ultima entlocken!







DURCH DIE SENDUNG FÜHRT DAS TENTAKEL, DIE ERSTAUNLICHSTE LEBENSFORM AUS EINER ANDEREN WELT!

WINKE WINKE

BRAYO! BRAYO!



POTZBLITZ! UNSER TENTAKEL MODERIERT DIE TALKSHOW. WIE KAM ES DENN DAZU? DOCH UNSER EINGESPIELTES SPEZIALISTENTTEAM WIRD SICH DAVON SICHERLICH NICHT IRRITIEREN LASSEN. DER FURCHTLOSE SEKRETAR KANN MIT DEM DIEBSTAHL DER ORAKEL DOSE BEGINNEN...

APPLAUS FÜR DAS TENTAKEL!

WIRD IN EINER DER NÄCHSTEN 382 FOLGEN ERKLÄRT!



WO ICH GEH UND STEH...

DIE ZWEITE DOSE BEFINDET SICH NAMLICH IN ULTIMAS TROPHÄEN-SAMMLUNG IN EINER HOCH-SICHERHEITS-VITRINE...



TUT MIR MEIN KNIE SO WEH?

GRRR!

...N EINER HERMETISCH ABOGESCHÜTTETEN KABINE...



PRAFF!

...IN EINEM VON HOCHGERÜSTETEN KAMPFROBOTERN BEWACHTEN RAUMSCHIFF!

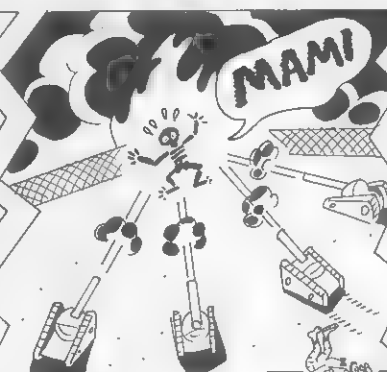


KAUM JEMAND HATTE DEN MUT, SICH AN BORD DIESER TÖDLICHEN FESTUNG ZU BOGEBEN... NUR EINER IST HELD GENUG, UM SICH AN DIESE AUFGABE ZU WAGEN.

DER SEKRETÄR!

PSST!

BISSIGER DRÖHNEN

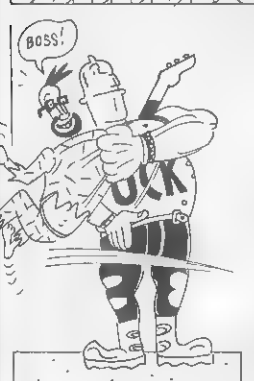


MAMI



NIEMAND WIRD VON MIR ERNSTHAFT VERLANGEN, UNTER EINSATZ MEINES LEBENS DIESE BLOSSE DOSE ZU STEHLEN. MEIN BOSS HAT SICHER VERSTANDNIS FÜR...

WUHM! PRAFF! PANG!



BOSS!



SEKRETÄR MACHEN JOB WIE JEDES ANDERE: WENN ER ERFOLGREICH, DANN BEKOMMEN VERPASST LADUNG MIT FLAMMENWERFER!



WENN ER SICH DRÜCKEN, ER BEKOMMEN VERPASST LADUNG MIT FLAMMENWERFER!

NOK!



SEKRETÄR NOCH HABEN FRAGEN? MEIN, BOSS! ALLES KLAR, BOSS!

SEKRETÄR NUN WISSEN BESCHIED! TRANTOR JETZ GEBEN GROSSES GALA-KOURET

FORTSETZUNG FOLGT!



# CREME de la CREME

## Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Lemmings	92%	2/91
2	(4) Klax	89%	8/90
3	(5) Champions of Krynn	89%	8/90
4	(6) Ishido	87%	1/91
5	(7) Cadaver	86%	1/91
6	(8) Spindizzy Worlds	86%	2/91
7	(-)Red Storm Rising	85%	10/90
8	(9) Curse of the Azure Bonds	85%	1/91
9	(-)Turrican II	85%	4/91
10	(10)Rick Dangerous II	84%	1/91

## Die besten Atari-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Rainbow Islands	90%	6/90
2	(3) Klax	89%	5/90
3	(4) Starflight I	86%	6/90
4	(5) Cadaver	85%	10/90
5	(6) Spindizzy Worlds	86%	2/91
6	(7) Rick Dangerous II	84%	10/90
7	(8) Emlyn Hughes Soccer	83%	6/90
8	(9) Parodroid 90	83%	12/90
9	(10)Sim City	81%	10/90
10	(-)Turn it	80%	9/90

Nach dem großen Frühjahrsputz der letzten Ausgabe fiel diesmal fast der ganze Rest an gewöhnlichen Klassikern dem Zauber der Zeit zum Opfer. Dafür schaffte natürlich eine Menge brandneue Programme den Sprung in die Charts. Leidtragend war "Gynoug", das im Umwälzungs-Wirrwarr nicht mehr in die Konsolenthitliste paßte, obwohl es mit stolzen 84 Prozent gleich mit dem Bälkenkollegen "Mines A-Ste" lag.

Auf vielfachen Wunsch der großen Handheld-Gemeinde haben wir diesmal nach den besten "Ingenieur"-Modulen gekostet. Eine Aufstellung der Lynx- und Game-Boy-Spiele, die uns in den letzten Monaten am besten gefallen haben, findet ihr als zusätzliche Tabelle auf diesen Seiten. W

## Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Ultima VI	92%	5/90	6	(6) Wing Commander	88%	12/90
2	(2) Railroad Tycoon	92%	7/90	7	(7) Silent Service II	87%	10/90
3	(3) Secret of Monkey Island	92%	1/91	8	(8) Ishido	87%	11/90
4	(4) Bane of the Cosmic Forge	89%	2/91	9	(9) Command HQ	87%	3/91
5	(5) Wonderland	88%	10/90	10	(10)PGA Tour Golf	86%	10/90



### Die besten C-64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Klax	87%	10/90
2	(2) Atomino	81%	1/91
3	(—)Turrican II	81%	4/91
4	(—)Buck Rogers	80%	4/91
5	(3) Starflight I	79%	5/90
6	(4) Tie Break	77%	8/90
7	(5) Pipe Mania	77%	8/90
8	(6) Secret of the Silver Blades	76%	9/90
9	(7) X-Out	75%	5/90
10	(8) Ski or Die	74%	9/90

### Die besten Handheld-Spiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	Klax	Atari	12/90	90%
2	Shanghai	Atari	3/91	85%
3	QuantumBlockhole	Konami	7/90	84%
4	Chip's Challenge	Epyx	6/90	84%
5	Dr. Mario	Nintendo	10/90	83%
6	Bomber Boy	Hudson Soft	12/90	82%
7	Gargoyle's Quest	Capcom	2/91	80%
8	Puzznic	Taito	12/90	80%
9	Ishido	Ascii	11/90	80%
10	Batman	Sunsoft	8/90	80%

### Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Super Mario World	Super Famicom	94%	3/91
2	(4) Klax	Lynx	90%	12/90
3	(5) Klax	PC-Engine	90%	12/90
4	(6) Tetris	NES	89%	8/90
5	(7) Klax	Mega Drive	89%	12/90
6	(8) Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
7	(—) Populous	Super Famicom	87%	4/91
8	(11) Ultima IV	Sega	86%	8/90
9	(12) Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
10	(13) Populous	Mega Drive	86%	11/90

### Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(14) Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90
12	(15) Phantasy Star II	Mega Drive	85%	5/90
13	(16) Sokoban	Mega Drive	85%	3/91
14	(17) F-Zero	Super Famicom	85%	3/91
15	(18) Shanghai	Lynx	84%	4/91
16	(—) Musha Aleste	Mega Drive	84%	6/90
17	(20) Chip's Challenge	Lynx	84%	9/90
18	(—) Puzznic	PC-Engine	84%	9/90
19	(—) Probotector	NES	84%	12/90
20	(—) Rainbow Islands	Mega Drive	84%	1/91

### Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
2	(2) Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
3	(3) Secret of Monkey Island	MS-DOS	92%	1/91
4	(4) Lemmings	Amiga	92%	2/91
5	(5) Chaos Strikes Back	Amiga	92%	3/91
6	(7) Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
7	(10) Klax	Atari ST	89%	5/90
8	(11) Klax	Amiga	89%	8/90
9	(12) Bane of the Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91
10	(13) Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
11	(14) Wing Commander	MS-DOS	88%	12/90
12	(15) Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
13	(16) Ishido	MS-DOS	87%	11/90
14	(17) Ishido	Amiga	87%	12/90
15	(18) Sim Earth	Mac	87%	2/90
16	(19) Command HQ	MS-DOS	87%	3/91
17	(—) Links	MS-DOS	87%	4/91
18	(—) LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%	6/90
19	(—) PGA Tour Golf	MS-DOS	86%	8/90
20	(20) Cadaver	Amiga	86%	1/91



Die **POWER-PLAY-**Redaktion lüftet ihr Spielearchiv. Die hundert besten, spannendsten und originellsten Spiele aus diesem reichhaltigen Fundus sind exklusiv für Euch.

**E**s ist mal wieder soweit. Der Frühjahrsputz steht an. Unter Anatols fachkundiger Leitung ("Winnie, da hinten ist noch ein Staubkorn!") wühlt sich die redaktionelle Putzbrigade emsig durch die Jahresausbeute an Computerprogrammen. Man trifft auf alte Bekannte, verstaubte Power-Gurken in den tiefsten Schubladen und drückt Lieblingsspiele ans Herz.

In diesem Jahr haben wir uns für Euch etwas Besonderes ausgedacht: Hundertfünfzig Spiele, die sich bei uns angesammelt haben, möchten wir Euch schenken. Genauer

daß Ihr jeweils ein ganzes Spiel mit Euren Plänen abdeckt, einzelne Level reichen uns da nicht.

Damit Ihr ausreichend Zeit für Eure Arbeit habt, ist der Einsendeschluß erst am 31. Juli 1991. Die Gewinner werden von der Redaktion gemeinsam ausgewählt. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. v.w. Euren "Playersguide" schickt Ihr wie immer an folgende Adresse.

**Verlag Markt & Technik AG**  
Redaktion **POWER PLAY**  
Kennwort: Playersguide  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München

# POWER PLAY

## räumt auf



gesagt erhalten fünf Glückliche unter Euch jeweils ein Paket mit 20 Spielen. Der erste Preis ist ein Softwaremegapaket mit 50 Spielen. Allerdings erwarten wir von Euch eine kleine Gegenleistung.

Sicher hat jeder von Euch sein ganz persönliches Lieblingsspiel. Der eine macht zusammen mit Luigi und Mario verwinkelte Plattformen unsicher, der andere führt eine Heldentruppe sicher durch modrige Verliese. Ein dritter tüftelt für sein Leben gern an verzwickten Puzzles oder sucht die Ideallinie für seinen Boliden auf der Rennbahn.

Bastelt für Euer Lieblingsspiel einen richtig schnuckligen "Playersguide". Der Fantasie sind dabei keinerlei Grenzen gesetzt. Ihr könntet z.B. den Weg Eures Helden bis zur Rettung der jeweiligen Prinzessin fotografisch festhalten. Auch extralebenhaltige Stellen würden sich vorzüglich für ein Bildchen anbieten. Natürlich beschränkt sich so ein Playersguide nicht nur auf fotografische Talente. Gute Levelkarten, Reißzeichnungen und Verkaufspläne sind uns ebenso willkommen. Wichtig ist nur,

### Arbeitsmittel

Gute Biloschirmfotos macht man mit einer Spiegelreflexkamera und Farbumkehrfilm (Diafilm). Das Stativ nicht vergessen, sonst verwackelt's. Als Objektiv hat sich ein leichtes Teleformat um die 135mm bewährt. Ihr stellt Blende 8 ein und variiert die Belichtungszeit zwischen ein achte und zwei Sekunden. Natürlich muß Ihr den Raum vorher abdunkeln, damit keine störenden Lichtreflexe auf dem Bildschirm entstehen. Der Gebrauch der Pausentaste ist anzuraten, Ihr erspart Euch damit verwackelte Aufnahmen.

Gute Karten zeichnet Ihr auf weißem Papier (unkariert!) mit einem schwarzen, nicht zu dicken Filz- oder Tuschestift. Der Gebrauch von Zirkel und Lineal hat sich als sehr nützlich erwiesen. Vermeidet bitte Buntstifte, Kugelschreiber, Füller, kariertes Papier, Millimeterpapier, Wachsstifte und den Malkasten der Schwester. Viel Spaß! v.w.



# POWER-TIPS

Heft  
5/91

**ZUM  
SAMMELN!**

## Power-Tips

### Computerspieletips

Rise of the Dragon	62
Lemmings	63
Sorcerers get all the Girls	63
Elvira	66
Gremlins 2	68
Dragon's Lair	68
Das Stundenglas	68
Wing Commander	70
Legend of Faerghail	72
Die Unendliche Geschichte	72
Ninja Warriors	72
Savage Empire	72

Midnight Resistance	74
Pro Boxing Simulator	74
Car Vup	74
Mad Professor Mariarti	75
Test Drive III	79

### Dr. Bobo antwortet

Police Quest II, Legend of Faerghail, Cadaver, The Bard's Tale, Die Antwort zu Phantasy Star II, Hollyday Maker, King's Quest IV, Die Antwort zu Wasteland, Final Fantasy Legend I, Ultima VI, It Came from the Desert II — Antheds	81
---	----

### Videospieletips

Gradius III	82
-------------	----

Doramon	82
Soccer Boy	82
Arrow Flash	82
Final Fantasy Legend	82
Sinder	86
Populous	86
Batman	86
Sword of Sodan	86
Gargoyle's Quest	86
Pilot Wings	86
Burning Force	86
F'nal Fight	86
PC Gengin	86
Kwirk	88
Clue Book	
Dragon Wars, Teil 6	89

Verlag Markt & Technik  
Redaktion POWER PLAY  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München

QUELLENHINWEIS  
Bild "The Art of the Dragon Lance  
Saga" TSR, Inc. 1987



# Rise of the Dragon

Boris (Bobo) Schneider aus Düsseldorf hat wieder zuge schlagen. Er hat "Rise of the Dragon" in Windeseile entschlüsselt und verrät, wie man Blade Hunter optimal durch das Spiel steuert.

## Die eigene Wohnung

Die eigene Wohnung wird im Spiel öfter aufgesucht, doch zu Anfang sollte man sich erstmal um die herumliegenden Sachen kümmern. Stecken Sie den Erste-Hilfe-Kasten (im Badezimmer) sowie die Munition ein. (Für das Nu Pent habe ich bis jetzt keinerlei Verwendung gefunden.) Die Pistole liegt unter dem Kopfkissen (doppelklicken, um es zu verschieben). Laden Sie die Pistole jetzt, um dies später nicht zu vergessen. Lassen Sie die Pistole aber dann am besten noch in der Wohnung liegen. Sie brauchen sie erst später.

Als nächstes sollten Sie alle Nachrichten auf Ihrem Vid-Phone abrufen. Dazu erst den Power-Schalter betätigen (links am Gerät). Vergessen Sie die ID-Card nicht! Klicken Sie dazu auf den "Disketten-schacht" an der rechten Seite des Gerätes.

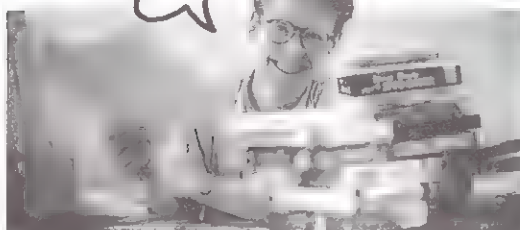
Nachdem Sie die Wohnung verlassen haben, gibt es nur einen Weg — den nach unten in die U-Bahn (unterer Liftknopf). Das Dach und der zweite Ausgang auf die Baustelle sind und bleiben nutzlos. Ihr erster Weg sollte jetzt in die City-Hall führen.

Im Spiel kehren Sie öfter in die Wohnung zurück, so sollten Sie beispielsweise jede Nacht vor ein Uhr da sein. Schlafen Sie woanders ein, werden Sie meist bestohlen und können das Spiel nicht mehr beenden. Außerdem treffen ab und zu Nachrichten auf dem Vid-Phone ein. Wenn Sie die Wohnung nicht betreten können, weil Sie die ID-Card vergessen haben (passiert jedem mal), dann drehen Sie am Regler an der Wasserleitung links oben im Bild

## City Hall

Wenn Sie das erste Mal mit der U-Bahn zur City-Hall fahren, kaufen Sie Blumen für Karyn. Karyn ist unheimlich wichtig, unterlassen Sie alles, was sie verärgern könnte (sie versetzen, mit anderen Mädchen flirten etc.) Also müssen Sie auch Jennis Angebot zurück-

Hallo Computerspiele-Fans!



**A**nscheinend liegt ganz Deutschland im "Ooops Up"-Fieber. Noch nie haben wir so viele Paßwörter zu einem Spiel bekommen. Leider konnten wir sie nur einmal veröffentlichen, macht Euch die Mühe also nicht umsonst. Bearbeitet lieber das nächste Spiel und hofft auf eine Power-Prämie.

Sicher ist Euch aufgefallen, daß sich die Power-Karten etwas verändert haben. Wir wollen damit unser Serviceangebot weiter verbessern. Wenn Ihr in Zukunft also eine brennende Frage an unseren Doc. Bobo habt, benutzt einfach die entsprechende Karte. Wir können so in unseren Briefbergen

schneller feststellen, wo der Spieleschuh drückt und Euch wird fixer geholfen

Die zweite Neuerung ist die "Cheat des Monats"-Gewinnkarte. Wir suchen ein aktuelles Spiel aus, und Ihr schickt uns mit der Karte die Paßwörter zurück. Ganz einfach. Der schnellste von Euch bekommt ein Spiel seiner Wahl. Den jeweiligen Gewinner findet Ihr jeden Monat an dieser Stelle.

So, genug der Neuigkeiten. Wir sehen uns in einem Monat wieder. Bis dahin, viel Spaß und kein Systemabsturz, wünscht wie immer,

*Volker*

weisen, die Sie anspricht, bevor Sie Karyns Büro betreten. Die City-Hall ist nur bis 17.00 Uhr geöffnet. Nachdem Sie mit Karyn geredet und Ihr die Blumen gegeben haben, gehen Sie auf das Rendezvous ein. Dies dürfen Sie unter keinen Umständen verpassen! Ohne Karyn fehlen Ihnen wichtige Informationen, und das Spiel ist aus. Später kann Karyn einige Gegenstände identifizieren, wenn Sie sie ihr zeigen. Karyn gibt Ihnen außerdem einen Schlüssel. Fahren Sie nach Hause, und öffnen Sie damit den Küchenschrank. Hier finden Sie den Wire-Tester, ein paar Bomben und einen Schokoriegel. Danach geht es auf zum Pleasure Dome.

## Karyns Wohnung

Hier müssen Sie nur einmal hin, nämlich zum verabredeten Rendezvous. Ansonsten ist dieser Ort unwichtig

## Pleasure Dome

Wenn Sie keine Waffe bei sich haben, kommen Sie ohne Probleme rein. Waffen werden an der Garderobe abgegeben. Damit sie die Waffen wiederbekommen, müssen Sie dem großen Typen den Schokoriegel geben. Dann erhalten Sie einen Garderobenschein, mit dem Sie die Waffe wiederkrie-

## Chen Lus Wohnung

Wenn Sie zu Chen Lu reingehen, sehen Sie Chen im Todeskampf am Boden liegen. Sie können ihm nicht helfen. Sie müssen sofort wieder aus der Wohnung raus, aber damit Sie sie später durchsuchen können, nehmen Sie vorher Chens ID-Card aus seinem Vid-Phone. Verlassen Sie sein Apartment, warten ein paar Minuten in der U-Bahn und gehen wieder nach oben. Sehen Sie sich die Nachricht für Chen auf dem Vid-Phone an. Im Badezimmer finden Sie ein Drug-Patch, das Sie mitnehmen sollten. Im Schlafzimmer ist ein Safe. Den Safe finden Sie, indem Sie das blinkende Auge des Drachen drücken. Die Kombination des Safes sind die vier letzten Ziffern von Chens ID-Nummer, die Sie auf dem Vid-Phone ablesen können. Nehmen Sie den Schokoriegel und das Pergament aus dem Safe. Vergessen Sie nicht, Chens ID-Karte mitzunehmen. Den Schokoriegel geben Sie möglichst bald Jake im Pleasure-Dome, dann gibt er Ihnen jetzt und später weitere Informationen. Zeigen Sie auch Jake alle interessanten Gegenstände und fragen ihn über Chens Tod aus

## City Hall (zum zweiten)

Beim zweiten Besuch in der City Hall geben Sie Karyn das Drug-Patch und Chens ID, so erfahren Sie die Adresse von Johnny Qwong.

## Johnny Qwongs Residence

In das Haus können Sie nicht rein. Wenn Sie mehrmals auf den Gully-Deckel klicken, geht Blade widerwillig in die Kanalisation. Vorsicht: nicht zu lange hier unten bleiben, sonst holen Sie die Ratten! (Hier wäre Abspeichern sehr günstig.) Sehen Sie sich den Sicherungskasten links genauer an. Öffnen Sie ihn mit einer der kleinen Bomben. Das Schalt-schema auf dem Kasten ist wichtig. Nun müssen Sie mit dem Wire-Tester arbeiten, eine knifflige Sache. Wichtig:





Schließen Sie Drähte nur an, wenn die Spannung im grünen Bereich ist! Die rote Klemme geht an den roten Draht, die blaue Klemme an den schwarzen Draht (am besten am unteren Anschluß des schwarzen Drahtes). Mit der gelben Klemme kann man nun die acht Anschlüsse untersuchen. Wer sich's einfach machen will: Johnnys Anschluß ist der zweite von unten. Wenn es einfach nicht klappen will: Genau anpassen, daß Sie die Klemmen ganz exakt ablegen. Diese Sequenz muß beinahe pixelgenau durchgeführt werden (**City Hall zum dritten**)

In der Nähe der City Hall gibt es noch einige interessante Orte. Dazu gehen Sie, wenn Sie aus der U-Bahn aussteigen, rechts am Blumenstand vorbei. Sie landen in einem Hinterhof. Gehen Sie in die Gasse links und dann durch das verriegelte Fenster. Der alte Mann erzählt Ihnen etwas über Ihre Mission. Zeigen Sie ihm das Schriftstück aus hens Tresor. Dafür erhalten Sie drei Talismane (von denen aber nur der letzte wirklich wichtig ist) und einen Glückskeks. Außerdem ist ein neuer Ort auf der Landkarte erschienen. Ab jetzt kann Ihnen der Alte nicht mehr weiterhelfen.

Gehen Sie zurück in den Hof. Auf der rechten Seite ist ein Metallzaun. Dieser ist verschlossen, bis Sie auf Ihrem Vid-Phone die Nachricht von Deng Hwang an Johnny Qwong abgehört haben. Gehen Sie durch den Zaun. Sie stehen vor einem Lagerhaus. Klicken Sie auf die Tür, sehen Sie das Labor, daß Sie schon aus einer Schnitzszene (Meanwhile...) kennen sollten. Klicken Sie aber auf den Sicherungskasten (ziemlich in der Mitte des Bildschirms) und bringen eine Bombe am Kasten an, gibt es ein wunderbares Feuerwerk. Achtung, das knappt nur, wenn Qwong schon den Befehl gegeben hat, die Sicherheitszone des Reaktors zu mißachten. Inzwischen sollte auch der Laborbericht über das Drug-Patch bei Karyn sein. Mit dem Tape können Sie zum Bürgermeister (Mayor), wenn Sie Jenny etwas unter Druck setzen. Der Dialog beim Bürgermeister kann schnell in die Hose gehen, bewährt hat sich der Weg 3,2,2. Nun können Sie mit dem Paß im Waffenlager Ihre Feuerkraft erhöhen.

#### In Blades Wohnung

Gehen Sie wieder nach Hause. Ab jetzt heißt es: Warten.

Sie können bis zum letzten Spieltag eigentlich nicht mehr viel machen, außer in der Stadt herumlaufen, ohne allzu wichtige Informationen zu bekommen. Passen Sie allerdings auf Ihr Vid-Phone auf. Um die entführte Karyn können Sie sich auch nicht kümmern. Am letzten Tag sollte sich Jake wieder bei Ihnen melden. Gehen Sie zum Treffpunkt, den er Ihnen nennt. (Wenn Sie die Arcade-Sequenz fünfmal nicht schaffen, dürfen Sie sie überspringen.) Wenn Sie Jake befreit haben, können Sie mit Snakes ID zwar schon zu Deng Hwang fahren, der Vollständigkeit halber können Sie (aber müssen nicht) noch zum Reservoir und die Leute aufhalten, die die Drogen ins Wasser kippen wollen. (Vorsicht, Action-Sequenz.) Von dort nehmen Sie dann am besten das Hovercar zu Deng Hwang. Jetzt könnte es sich lohnen, das Erste-Hilfe-Set zu benutzen, damit Sie für den Shutdown bei vollen Kräften sind.

#### Showdown — bei Deng Hwang

Als erstes müssen Sie die Rezeptionistin überreden, Sie in den Sicherheitsraum zu lassen. Seien Sie freundlich, und sie wird sich an Sie erinnern. Sobald sie zugestimmt hat, sollte alles ganz schnell gehen, denn sie kriegt schon bald Zweifel, ob sie das richtige getan hat. Im Sicherheitsraum klicken Sie auf die Konsole und ziehen den großen Hebel unten links. Die Codekombination, die Sie brauchen, steckt im Glückskeks. Dabei bedeutet Y = Gelb, W = Weiß, R = Rot, P = Lila/Purpur, B = Blau. Dann schalten Sie alle anderen Systeme aus, verschließen aber den Raum, in dem die Wachen sind. Gehen Sie raus und durch die nun ausgeschaltete Energiesperre. Der erste Raum von rechts enthält einen Sicherungskasten. Öffnen Sie beide Hälften, betätigen den Schalter oben, nehmen den Schraubenzieher und stochern damit in den Sicherungskasten herum. Nehmen Sie die Drähte.

Hinter der mittleren Tür sitzt Karyn. Um den Countdown zu stoppen, legen Sie die Drähte einfach über Karyn und nehmen dann die drei Kabel vom Hals ab. Ab jetzt geht alles automatisch, bis auf die letzte Arcade-Sequenz, die Sie nach fünfmaligem Scheitern aber auch überspringen dürfen. Es folgt das Happy-End.

Boris Schneider/vw

# TIP

## DES MONATS

### Lemmings

Wie könnte es anders sein, die 500 Mark für den Tip des Monats gehen diesmal nach Berlin. Marco Cichy hat uns als erster alle Codes für den Einspieler-Modus zu Psychosis Grubelknüller "Lemmings" geschickt. Sorry, Marco war wirklich der Schnellste. vw

(das C auf der Tonleiter), Noel (Weihnachtslied).

**BRITISH AISLES:** Luc lie (Loo-Seal, Toiletensiegel), Lulu (zwei Toiletten), Laurie (Lorry), Billy, Bobby (der Polizist), Gaylord

**KITCHEN:** Pat, Waldo, Patty, Frank (-furter im Hot Dog), Ricky (ein Drink mit Limone), Sherry (Prost), Stew (Eintopf, Kurzform von Steward)

**ATTIC:** Bunny (Häschen), Tom (-cat, Wildkatze), Knute, Teddy (Koala), Bo, Bill, Kermit (hat nichts mit dem Frosch zu tun, -mit ist ein Handschuh, den Ker-kapiere ich auch nicht)

Hat man alle 80 zurückverwandelt, gibt es zum Dank einen Schlüssel.

#### KAPITEL 4 — THE ISLAND

##### WHERE TIME RUNS

##### BACKWARDS (Sanduhr)

Der Name der Insel ist wirklich zu nehmen: hier läuft die Zeit rückwärts. Also müssen Sie hier den Befehl eingeben,

	FUN	TRICKY	TAXING	HAYFEM
01		HBAJLMF PDV	MFBIAJLNF	NHMFALHV
02	IJHLDJBCCH	BINKLHFQDO	FIBI..JHOF	NHMFIMHC
03	NHLDHABDR	BAJHLDIBEO	IBANLMEFPL	MHFAJLNMH
04	NHLDIBNEIC	IJHLDIJBCEX	BIN..NFICR	HFIL..HMOH
05	LDBAJLFCF	NHLDIBABEV	FA..HLDBGT	HFAHLMFPN
06	DHBIJLLGCH	NHLDIBINEE	IJHLDFHCF	FIL..NFHMH
07	HEANLDMGJ	LDIBAJLFEW	NHLDHFDGJ	FAJHLDIBW
08	BINKLDBHCS	DIJLILGEP	NHLDHNEGS	IJHLDFCIP
09	BAJHMDHJCU	IBANLDHNE	LHDA..LGL	NHLDIFADIM
10	IJHMDHCKGN	BINKLDIEU	DHFIJL..G	H..DIFINEIV
11	NHMDHBAIC	BAJHMDJEX	HFAN..LDHGR	LDIFAJLFO
12	NHMDHBNCT	IJHMDIBKEQ	FIL..DHIG	DIFIL..LGIX
13	NHMDHJLNMH	NHMDIBALE	FAJHMDHJM	IFANL..DHU
14	DHBIJLMDCV	NHMDIBINKEW	IJHMDHFKGV	FIL..LDIIN
15	HEANLHJPCS	MOJBAJLNEP	NHMDHFDGS	FAJHMDIIP
16	BINKLDBHCL	DIJLILHCEY	NHMDHNEGS	IJHMDIFKY
17	BAJHLMFHBO	IBANLHDEPV	NHMDHJLNGU	NHMDIFALIV
18	IJHLHFDHCC	BINKLMDQEO	DHFIJLMOON	NHMDIFNIMD
19	NHLMFHBDVV	BAJHLMFBFR	HFAN..MDPGR	MDIFAL..NIX
20	NHLMFHBDIN	IJHLHFDHCF	FIL..MDHGT	DIFIL..MDIQ
21	LHFAJLFDW	NHLMFBADFX	FAJH..FHBH	IFANLMDPIN
22	FHBIJLLGDP	NHLMFBINEQF	NHLMFHFCIP	FIL..MDIQW
23	HEANLFDHIM	LFIJLJLFFJ	NHLMFHFCIM	FAJHLMF..J
24	BINKLFDHIV	FIBIJLLGFS	NHLMFNEWR	IJHLFIFCIS
25	BAJHMFHJUX	IBANLHFFHP	HFHFAJLGH	NHLMFADUP
26	IJHMFHKGQ	BINKLFIIFY	DHFIJLGHX	NHLMFNE..Y
27	NHMFHBAION	BAJHMFJFK	HFAN..LFHNU	LFIFAJLJR
28	NHMFHBNMOW	IJHMFIBKFT	FIL..LFHIN	FIFIL..JLQJ
29	NHFAJLHNDP	NHMFIBALFL	FAJHMFHJHP	IFANLPHUX
30	FHBIJLMDOY	NHMFIBNMFJ	NHMFHFKHY	FIL..FLI..JG

Alle Lemmings-Codes auf einen Blick

## Sorcerers get all the Girls

Hier der zweite Teil von Boris Schneiders Komplettlösung zu "Sorcerers get all the Girls".

**SOUND ROOM:** Mike (Mikrofon, das "recording device"), Humphrey (humm-free, die Röhre brummt nicht — megaböser Kalauer!!!), Winnie (windy), Blair (wie das "plärren" im Deutschen), Melody, Carol, Cy

der die schon getane Aktion auslösen wird, aber RÜCKWÄRTS. Das gehen wir lieber an einem Beispiel durch: Ihnen fliegt am Anfang ein Brot in die Hand. Jetzt müssen Sie es fallenlassen, denn rückwärts betrachtet haben Sie es ja gerade fallenlassen. Tippen Sie also, nachdem das Brot in Ihre Hand geflogen ist, "drop bread". Dann geht die Spielfigur nach Norden. Also müssen Sie jetzt "go south" eingeben, damit Sie, rückwärts gesehen, diese Handlung auslösen. Keine Angst, es ist nicht schwer, nach



einer Weile haben Sie alles im Griff.

Hier noch ein paar Tips, wenn Sie wirklich festhängen: Wenn Sie gerade durch das Fenster ins Zimmer geflogen sind, dann sind Sie rückwärts gesehen rausgesprungen, also "jump out of window". Wenn Sie das Haus wieder verlassen, steht da "You close the door". Rückwärts gesehen haben Sie die Tür geöffnet, also heißt das Kommando "open door". Am Ende ist es mit der Wortwahl etwas trickreich. Der Director gibt Ihnen eine Box, rückwärts geben Sie aber ihm die Box, also "give box to director". Wenn Sie dann wieder auf das Surfbrett steigen, ist das rückwärts gesehen ein Absteigen, also "climb off surfboard". Bei diesem letzten Satz ist die Wortwahl wichtig, andere, an sich auch richtige Lösungen, versteht das Programm hier seltensamerweise nicht.

#### KAPITEL 5 — THE ISLAND OF HORNY WOMEN (Herz)

Geben Sie es ruhig zu — hier wollten Sie von Anfang an hin! (Hätten Sie auch gedurft, das Puzzle ist jederzeit lösbar, Sie müssen nichts mitbringen.) Das Puzzle: Wie komme ich von der Insel wieder runter? Einen Mann lassen die Amazonen offensichtlich nicht von der Insel, also müssen Sie es als Frau versuchen. Dazu brauchen Sie: die Schuhe (sind in der Chest), das Kleid (Gown: ist in der anderen Suite, die Sie durch den Luftsacht erreichen), den Hut (unter dem Bett. Wie konnte man schwere Gegenstände doch gleich wieder anheben?). und den Lippenstift (im Shop). Alles anziehen (Cloak vorher ausziehen) und fliehen. Das Ganze muß schnell (also mit möglichst wenig Zügen) gehen, denn sonst droht ein zugegeben schöner Tod. Bei der Flucht ALLES aus dem Shop mitnehmen.

#### KAPITEL 6 — THE RESTAURANT AT THE END OF THE OCEAN (Hot Dog)

Als erstes speichern Sie mal ab. Bei einem Fehler ist die Box für immer verloren.

Sie können nicht verhindern, daß der Hai die Box frißt. Also rein ins Restaurant und das Menü lesen. Na, klingelt's? Mit einem Hinweis auf das Spellbook sollte das Ganze kein Problem sein, solange Sie SCHNELL sind. Wenn Sie die Box nicht haben, bevor Sie hinausgebeten werden, müssen Sie den Spielstand laden und es noch mal versuchen.

#### KAPITEL 7 — THE ISLAND OF THE GODS (Blitze)

Dummerweise kommen Sie an diese Insel nicht ran, weil das Surfboard keine Einstellung dafür hat. Warum hat das Surfboard keine Einstellung? Nun, das Wissen darüber, wo die Götter wohnen, ist im Laufe der Jahrhunderte verlorengegangen, wie auf der Uni gelernt. Wie kann man dieses Wissen wiederbeschaffen?

Auf der Insel angekommen, ist dummerweise die große Tür abgeschlossen. Hatten Sie nicht irgendwo einen großen Schlüssel bekommen?

Es ist niemand da, und irgendwelche Gegenstände zum Mitnehmen gibt es auch nicht. Was also tun? Wie wäre es mit Warten? Vorher einmal zu speichern, ist sicher nicht falsch. Ach ja, etwas Hintergrundwissen über die Götter kann nicht schaden, aber das haben Sie ja auf der Uni gelernt, oder?

Wenn Sie sich verstecken wollen, gibt es nur ein Versteck. Es ist einfach zu finden, denn es wird in jedem drittklassigen Kinofilm benutzt. Es befindet sich im westlichsten Raum.

Sie werden schon merken, wann Sie wieder aus dem Versteck kommen sollten. Aufge-

paßt, wenn Sie die Spellbox sehen, SOFORT AUFMACHEN! Sonst landen Sie in einer Sackgasse.

Und wie kriegen Sie den ganzen Müll weg? Nun, Müll verrottet mit den Jahren. Soviel Zeit haben Sie aber nicht. Und selbst mit magischer Hilfe ist es einfach zu viel Müll. Gibt es eine Möglichkeit, den Müllberg zu reduzieren? Nun heißt es, Spellbox nehmen und abbauen, bevor der Krach losgeht.

#### KAPITEL 8 — FORT BLACKWAND

Spielen Sie hier nicht weiter, wenn Sie nicht ALLE ANDEREN INSELN gelöst haben. Damit Sie ab jetzt nicht aus Versehen Lösungen spicken, sind die Ausdrücke in Anführungszeichen codiert. Jeder Buchstabe wird im Alphabet eins weitergeschaltet. Aus A wird B, aus B ein C, und aus Z wieder A. Aus TAKE KEY wird also "UBLF LFZ".

Da ist also zuerst mal eine große Seeschlange. Denken Sie an die Körperform einer Schlange. Sie haben einen Spruch, der sich mit so geformten Dingen beschäftigt. "NBDIFO TJF FJOFO LOPUFO".

Ab jetzt sollte Ihnen einiges bekannt vorkommen. Haben

Sie Lola befreit, gehen Sie nach unten. Die drei Türen öffnen sich nur, wenn alle drei Kreuze im Boden beschriftet sind. Und all Ihr Hab und Gut reicht nicht aus, um ein Kreuz zu beschreiben. Sie können sich auf ein Kreuz und Lola auf ein anderes stellen (lola, stand on silver x). Aber das reicht immer noch nicht.

Schauen Sie sich um. Was für eine Szene ist auf dem Bild zu sehen? Klingelt es? Es hat was mit Kunst zu tun! "LBCCVM BSU". Ach ja, wenn Sie die Gelbdröse (Purse) von Lola noch nicht an sich genommen und durchsucht haben, schauen Sie mal rein.

#### DAS GROSSE FINALE

Tasten wir uns langsam ran: a) Sie werden, egal was Sie tun, nicht an die Maschine rankommen.

b) Ihr Gegner läßt sich nicht ablenken und wird in wenigen Zügen die Maschine aktivieren.

c) Um die Maschine zu aktivieren, müssen BEIDE KNÖPFE gedrückt werden.

d) Um beide Knöpfe zu drücken, braucht man zwei Hände.

e) Wenn eine Hand irgendwie beschäftigt werden könnte...

f) "EBT VOIFJNMJDI QPQVMBFSF CVDI" ist des Rätsels Lösung.

Achja, befreien Sie Otto, sobald Sie ihn sehen, er weiß mehr über die Maschine für den zweiten Teil des Finales.

Und wieder ein paar Tips für das letzte Puzzle:

a) Sie brauchen nur die Innereien, nicht das ganze Ding, von dem Otto redet.

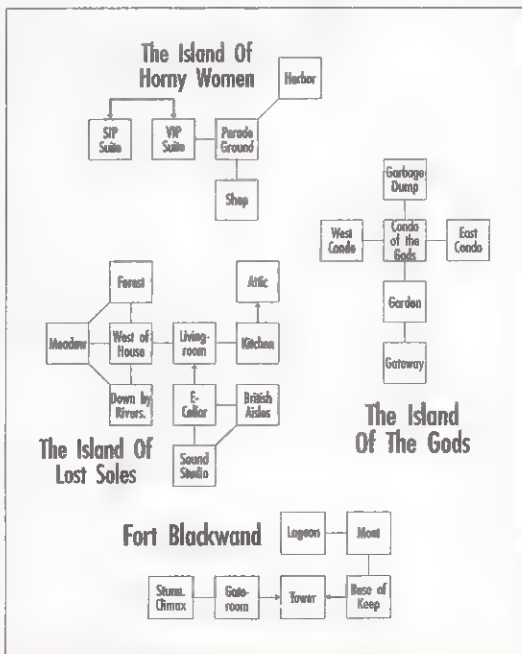
b) Sie haben nur drei Züge. Einer geht für den ersten Spruch drauf. Dabei verlieren Sie in jedem Fall das Buch. Die beiden anderen reichen eigentlich nicht aus, wenn Sie das Buch wieder nehmen, denn das kostet einen Zug.

c) Vergessen Sie das Buch.

d) Haben Sie in der Uni bei Spellcasting 101 aufgepaßt?

e) Wirklich nur spicken, wenn Sie nicht draufkommen, das Puzzle ist geradezu genial! "CVSO TQFMMPPL XJUI GMBNFUISPXS UIFO PQFO CPY"

Es folgt das Happy-End, welches mit dem Holzhammer darauf hinweist, daß wir gespannt auf die Fortsetzung warten sollten. Vielleicht kriegen ja dann die bisher unbenutzten Räume in der Uni eine richtige Bedeutung. doc babo



Island of Horny Women hört sich vielversprechend an



# Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

## SEGA MEGA DRIVE\*

Konsole RGB	349,-
Sega Games	
Sonderangebote ab	49,-
8 Bit Adapter	109,-
Arcade Power Stick	109,-
Atomic Robokid	109,-
Batman	99,-
Budokan	109,-
Burning Force	99,-
Compet. Pro Sega 16 Bit	59,-
Darius II	109,-
Dynamite Duke	99,-
E-Swat	79,-
Gain Ground	99,-
Granada	99,-
Hard Drivin US	109,-
Hell Fire	99,-
Ishido US	109,-
I Love Mickey Mouse	99,-
John Madden Football US	109,-
Lakers vs Celtics US	109,-
Phantasie Star II (engl.)	109,-
Phelios	99,-
Populous US	109,-
Strider	99,-
Super Monaco GP	99,-
Thunderforce III	99,-
Vans II	109,-

## SEGA GAME GEAR\*

Baseball	69,-
Columns	69,-
G-Loc	69,-
Pacman	69,-
Sokoban	69,-
Super Monaco GP	69,-
Wonderboy	69,-
Woody Pop	69,-
Head Buster	69,-
Mickey Mouse	69,-
Devilish	69,-
The GG Shinobi	79,-
Millen um	79,-
Fantasy Zone	69,-

## GAMEBOY dt.

(inkl. Tetris)	139,-
Alleyway dt.	49,-
Baloon Kid dt.	49,-
Garg Quest dt.	49,-
Golf dt.	49,-
Kwirk dt.	49,-
Pinnba I dt.	49,-
Qix dt.	49,-
S. Mario Land dt.	59,-
Solar Striker dt.	49,-
Spiderman dt.	49,-
Tennis dt.	49,-
Wiz. a. Warriors dt.	49,-
King o. t. Zoo dt.	49,-

## US IMPORT

Bases Loadet	69,-
Batman	69,-

Battle Bull	69,-
Bomber Boy	69,-
Boomers Adv.	69,-
Boxle	69,-
Bubble Bobble	69,-
Bugs Bunny	59,-
Catrap	69,-
Chase HQ	59,-
Chessmaster	69,-
Cyraid	69,-
Daedalian Opus	69,-
Dextenty	59,-
Double Dragon	69,-
Dragons Lair	69,-
Duck Tales	69,-
Final F. Legend	79,-
Fish Dude	69,-
Fist o. t. n. Star	59,-
Ghostbusters II	69,-
Gremilins II	69,-
Hyper Load Runner	69,-
In Your Face	69,-
Ishido	69,-
Kung Fu Master	69,-
Lock'n Chase	59,-
Loopz	69,-
Mega Man	69,-
Motorcross Maniacs	69,-
NBA All Star Ch	69,-
Nemesis	79,-
NFL Football	69,-
Ninja Boy	69,-
Operation C	69,-
Paper Boy	69,-
Pipe Dream	59,-
Power Mission	69,-
Power Racer	69,-
R Type	79,-
Robo Cop	79,-
Rolans Curse	69,-
Side Pocket	59,-
T.M.N.T.	89,-
WWF Superstars	69,-

## NEUHEITEN APRIL/MAI

Battleshop	69,-
Crystal Quest	79,-
Curt's Strange Golf	69,-
Cycle Grand Prix	69,-
Days of Thunder	79,-
F-1 Race (inkl. 4pl ad.)	79,-
Hatns	79,-
Jordan vs Bird	69,-
Klax	69,-
Marius Mission	69,-
Mysterium	69,-
Nobunagas Ambition	89,-
Pacman	69,-
Popeye	69,-
Runes of Virtue	89,-
Soccermania	69,-
Solomons Club	69,-
Spuds Adventure	69,-
Tasmanias Story	69,-

## GAMEBOY ZUBEHÖR

Lightboy	69,-
Stereo Amplifier	29,-
Tragetaschen (Stoff)	19,-
Gameboy Light	29,-
Illuminator	39,-

## ATARI LYNX

Grundgerät	299,-
Blue Lightning	29,-
California Games	29,-
Chips Challenge	29,-
Electrocop	29,-
Gates of Zendocon	29,-
Klax	39,-
Slime World	39,-
Road Blasters	49,-
Mrs. Pacman	49,-
Xenophobe	49,-
Zalor Mercenary	49,-
Robo Squash	49,-
Paperboy	49,-

## C 64 DISK

Bards Tale III	59,-
Battle of Napoleon	69,-
Dragon Wars	49,-
Gunship	49,-
Microprose Soccer	49,-
Oil Imperium	45,-
Panzerstrike	69,-
Pirates	49,-
Rings of Medusa	49,-
Sim City	59,-
Buck Rogers	69,-
Puzznik	49,-
Turrican	39,-
Ultima V	69,-
Ultima VI	79,-

## IBM

Bards Tale III	89,-
Flight IV dt.	159,-
Flight of the Intruder	109,-
Indiana Jones	79,-
Ishido	89,-
Kings Quest V	109,-
Larry III	109,-
LHX AttackChopper	109,-
Loom	89,-
M.U.D.S.	89,-
Midwinter	79,-
Mig 29 Falcrum	109,-
Might and Magic II	99,-
PGA Golf Tour	79,-
Populous	79,-
Ports of Call	99,-
Quest f. Glory	109,-
Railroad Tycoon	109,-
Red Baron	99,-
Silent Service II	99,-
Sim City	99,-
Sim City Archit. I	49,-
Sim City Archit. II	49,-

Sim Earth	119,-
Space Quest IV	109,-
The Secret of Monkey Island	89,-
Their Finest Hour	89,-
Transworld	89,-
Ultima VI	99,-
Wing Comm. Mission Disc	49,-
Wing Commander	99,-
Wolfpack	109,-
Wonderland	69,-
Soundblaster	349,-

## AMIGA

A-10 Tank Killer	89,-
Buck Rogers	79,-
Cadaver	79,-
Captive	69,-
Chaos str. Back	79,-
Curse of the Azure Bonds	89,-
Dragon Wars	79,-
Dragons Flight	89,-
F 16 Falcon	79,-
F 16 Mission Disk II	59,-
F 19 Stealth Fighter	89,-
Great Courts II	79,-
Harpoon	89,-
Indianapolis 500	79,-
Invest	79,-
Ishido	75,-
Larry III	119,-
Legend of Fairghail	89,-
Lemmings	69,-
M1 Tank Platoon	89,-
Midwinter	89,-
Mig 29 Falcrum	109,-
Might and Magic II	89,-
Nightshift	59,-
On the Road	79,-
Operation Stealth	75,-
Panza Kick Boxing	79,-
Pirates	79,-
Pool of Radiance	75,-
Populous	69,-
Power Monger	89,-
Ram auf 1 MB	119,-
Sim City	89,-
Speedball II	79,-
Their Finest Hour	89,-
Trans World	79,-
Trans World II	69,-
Ultima V	89,-
Unreal	89,-
Wild West World	109,-
Wings	89,-
Z Out	59,-

\* Ohne FTZ-Nr. nur für Export

Weitere Spiele und Neuheiten für C64, Amiga, ST, IBM, Gameboy, Lynx, PC-Engine, Sega Mega Drive, Game Gear und SNK Neo Geo auf Anfrage.

Versand per Nfn oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland) Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-5022446, Fax. 089-5026767

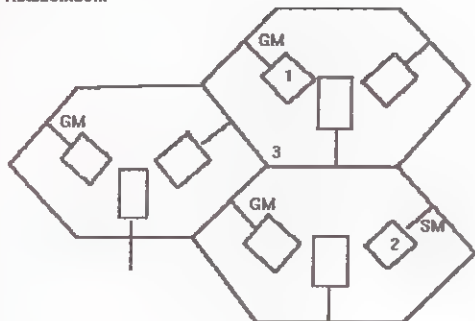
Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

# 089/786044



## Katabomben:



SM Steinmonster  
GM Grünes Monster

1. leerer Sarg
2. Schlüssel für Kanal unter Brunnen
3. Loch im Boden

## Elvira

Marcel Scholz aus St. Gallen fürchtet sich nicht vor einer kräftigen Gänsehaut. Deshalb ist er auch der erste, der "Elvira" gelöst hat. Frohes Gruseln!

Nach dem Vorspann geht man sofort zum Stall und nimmt das Heu, das vor der Tür liegt. Dann begibt man sich ins Hauptgebäude und holt das Kochbuch aus der Bibliothek. Weil wir schon mal hier sind, holen wir auch noch den Pfahl und die Monstera-Pflanze im Wohnzimmer und den Absinth aus der Bar. Dann ab in die Küche, wo Elvira auf uns wartet.

Rechter Hand greifen wir uns den Honig und lassen den Kräuterhonig von Elvira mixen. Alle Kräuter, Pflanzen und nicht gebrauchte Gegenstände in der Küche ablegen, damit Ihr nicht zuviel herumschleppt. Bevor wir wieder das Gebäude verlassen, holen wir uns die besseren Waffen, die auch gleich in der Nähe sind.

Zuerst müßt Ihr aber noch den Ritter besiegen. Also abspeichern, da am Anfang unser Können mit der Waffe nicht so groß ist. Im Raum nimmt man sich die Armbrust, das Schwert und das große Schild. Jetzt noch in das Obergeschoß die Armbrustbolzen holen. Vor-

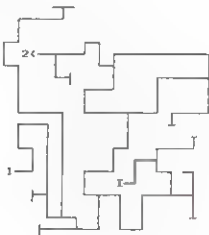
mer mit der "Vampirin" gehen. Hat man alles besorgt und nebenbei die Mönche und den Ritter besiegt, kann man im Kräutergarten Blumen pflücken.

Ihr solltet alle Pflanzen und Kräuter mitnehmen, die Ihr unterwegs findet. Ihr solltet auch an allen unmöglichen Orten (Bäumen usw.) suchen. Im Gartenhäuschen schaut Ihr natürlich auch vorbei. Vergeßt die Maden nicht bei der Leiche des Gärtners. Das Kreuz liegt rechts neben seinem Kopf. Auf dem Tisch die Dose anklicken und hineinschauen. Schlüssel (zum Kräutergarten) und Keks mitnehmen. Der Hammer wird auch noch gebraucht. Sieb, Samensack und Zwiebeln nicht vergessen.

Mit dem gefundenen Schlüssel kann man jetzt die Türe zum Kräutergarten aufschließen. Bevor man aber Kräuter harnsten darf, muß man die zwei Mönche beseitigen. Steht man vor den Betten, wendet man den Spruch des Kräuterhonigs an und kann alle Pflanzen einsammeln. Den Spaten nicht vergessen.

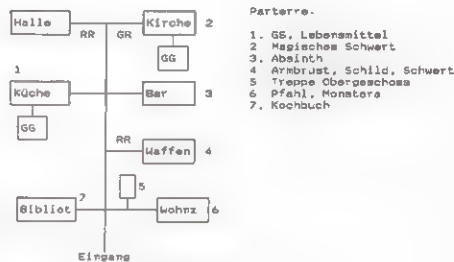
Jetzt geht man zur Schmiede und kämpft mal wieder mit einem Ritter. In die Kiste schauen, die gefundenen Schlüssel in das Feuer legen, das Kreuz in die Schüssel werfen und einen Armbrustbolzen

## Labyrinth



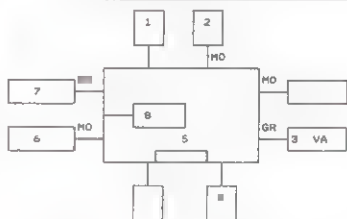
1. Start
2. zum Ausgang  
Teich: Pflanzen, Ring (vor Teich)

Auf dem Weg liegt überall Gestrüpp. Erst im Rückweg mitnehmen  
Labyrinth ist verzogen aufgezeichnet (Kreuzungen und Wege steuern)



## Parterre.

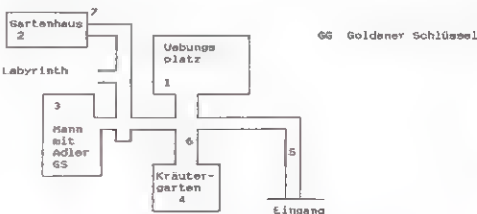
1. GS, Lebensmittel
2. Magisches Schwert
3. Absinth
4. Armbrust, Schild, Schwert
5. Treppe Obergeschoss
6. Pfahl, Monstera
7. Kochbuch



1. Verriegelt
2. Armbrustbolzen
3. Armbrustbolzen
4. Armbrustbolzen
5. Treppe
6. Bibel
7. leer
8. Badezimmer

MO Mönch  
GR Grüner Ritter  
GG Geheimgang

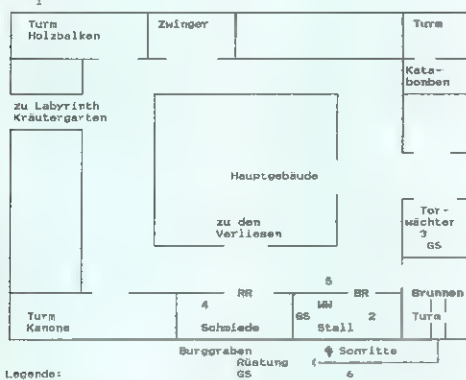
## Kräutergarten...



1. Misteln (am Baum vorne)
2. Maden, Kreuz, Samen, Maden, Zwiebeln, Schlüssel, Hammer, Sieb
3. Feder, GS, Pfahl
4. Alle Kräuter
5. Alle Blumen und Kräuter die zu finden sind mitnehmen
6. Vor Ausgang rechts Blume mitnehmen
7. Rechts oberhalb des Hauses Belladonna mitnehmen



# Grundriss:

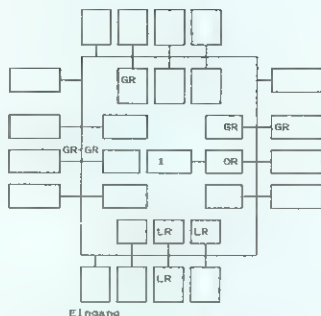


## Legende:

RR Roter Ritter  
BR Blauer Ritter  
WW Werwolf  
GS Goldener Schlüssel

1. Holzbalken auf der Turmspitze
2. GS, Rosthaare
3. GS, Netzen
4. Toof
5. Neu
6. Rüstung befindet sich in der Mitte des Grabens, 9 Schritte in Richtung Uhrzeigersinn

## Die Verliese:



## 1. Folterkammer: Skelett, Salz, Zange

Alle Insekten (Spinnen, Käfer, Ohrwürmer und 100füßler) mitnehmen  
Alle Spinnennetze mitnehmen

\* Zange erst nehmen, wenn Skelett im Sarg liegt (Text)

GR Grüner Ritter  
OR Oranger Ritter  
LR Lila Ritter

Anordnung der Kammern stark verschoben

hineinhalten. Jetzt hat man einen Bolzen mit Silberspitze. Jetzt könnt Ihr nebenan in den Stall gehen. Der Mann entpuppt sich schnell als Werwolf, den man mit dem silbernen Bolzen erlegen kann. Im Stall findet man dann das Roßhaar. Jetzt darf man der Vampirin im Gebäude einen Besuch abstatten. Mit dem Pfahl erlöst man die garstige Dame von ihrem Fluch. Im Kasten findet Ihr noch ein paar Armbrustbolzen. Jetzt habt Ihr das Vergnügen, Euch ein wenig in den Verliesen umzusehen. Alle garstigen Tieren, die in den Zellen schmachten, solltet Ihr mitnehmen. In der Folterkammer das Salz und das Skelett (unter der Bodenplatte, rechts) nicht zurücklassen. Das Skelett verwahrt auch noch einen goldenen Schlüssel, den Ihr nicht vergessen solltet. Die Zange kann man erst holen, wenn das Skelett in dem leeren Sarg in den Katakomben liegt. Habt Ihr das Skelett sicher untergebracht, macht Euch besser aus dem Staub, denn die fliegenden Schädel sind sehr unangenehm. Jetzt könnt Ihr gefahrlos die Zange einsammeln, ohne daß Euch der Folterknecht ans Leder geht. Die alte Frau in der Küche beweren wir nun mit dem Salz.

Anschließend heißt es wieder die Richtung Kräutergarten marschieren. Die Zielscheibe rechts vom Eingang solltet Ihr zum Trainieren nutzen. Wenn Ihr Meisterschützen seid, sammelt Ihr die Pfeile wieder ein und geht direkt zu dem Mann mit dem Vogel. Den Piepmatz könnt Ihr mit der Armbrust vom Himmel holen. Den Schlüssel und die Feder einstecken und den Pfeil nicht vergessen. Auf dem Rückweg in die Küche wartet der Schlüsselmeister auf eine Abreibung. Hinter einem Zettel an der Wand findet Ihr einen weiteren Schlüssel. Außerdem solltet Ihr in der Küche ein Stück glühender Kohle besorgen. Mit der Kohle in der Zange marschiert Ihr auf den Turm mit der Kanone und entfacht die Zündschnur. Der gegenüberliegende Turm wird leicht beschädigt, und man kann nun in Richtung dieses Turms gehen. Auf dem Weg dorthin müßt Ihr noch den Ritter mit Eurer Armbrust ausschalten. Im Turm befindet sich im Obergeschoß die berühmte Truhe mit der geheimen Schrittfrolle, die uns jetzt allerdings noch nicht interessiert. Vorher steht uns der Weg durch das Labyrinth bevor.

Ihr müßt möglichst schnell den Ausgang finden, sonst ver-

liert Ihr zu viel Energie. Die Gnome rennt Ihr einfach über den Haufen. Wichtig: Alle Gegenstände vor dem Labyrinth ablegen, sonst schlaft Ihr vor Erschöpfung ein. Auch im Labyrinth nichts einsammeln, bevor nicht alle Gegner ausgeschaltet sind. Hat man alle erledigt, im Gebüsch den Ring vom Ast nehmen und dann beim Teich die Pflanzen pflücken. Jetzt könnt Ihr das Labyrinth wieder verlassen. Die abgelegten Gegenstände nicht vergessen! Alle unnützen Sachen könnt Ihr in der Küche lagern. Als nächstes solltet Ihr Euch mit der Bibel aus dem Obergeschoß "bewaffnen" und in die Kirche gehen. Am Altar stecken wir den Ring in das Kreuz, worauf sich ein Geheimgang öffnet. Wir nehmen die Krone, lesen das Gebet aus der Bibel und warten, bis sich die Wand öffnet. Wenn Ihr der Statue die Krone aufsetzt, könnt Ihr das magische Schwert nehmen. Mit dieser vorzüglichen Waffe könnt Ihr dem Steinmonster das Leben schwermachen. Dazu müssen wir allerdings wieder in die ungemütlichen Katakomben marschieren. Nach erfolgreichem Kampf seid Ihr um einen Stein reicher. Jetzt besorgt Ihr Euch den Schlüssel aus dem Sarg.

Nun klettert Ihr in den Brunnen und schließt das Gitter auf. Auf der anderen Seite geht es dann wieder aufwärts, sofern Ihr unterwegs nicht erstickt seid. Abspeichern! Im Burggraben vor dem Schloß sucht Ihr nach einer Rüstung. Im Griff des Schwertes findet Ihr einen weiteren Schlüssel. Wieder zurück durch den unterirdischen Wasserkanal.

Anschließend müßt Ihr noch einmal im Stall vorbeischaun und in der hintersten Pferdebox den Schlüssel von der Wand nehmen. Der letzte Schlüssel ist in der Küche links hinter dem Lift. Wenn Ihr den "glühenden" Zauberspruch anwendet, wird Euch Elvira bei der Schlüsselsuche behilflich sein. Auf geht es zum großen Showdown in den Turm mit der Truhe. Ihr müßt nur die Schlüssel in der richtigen Reihenfolge in die Schloßer stecken. Mit dem Dolch und der Zauberspruchrolle zurück in die Katakomben gehen. Dort legt man den Stein des Monsters in das Loch. Kurz darauf erscheint die habßliche Emelda.

Ihr steckt das magische Schwert vor ihr in den Altar und lest den Zauberspruch vor. Dann müßt Ihr den Dolch sprechen lassen, und die Dame segnet das Zeitliche Lechzlvw



## Gremlins 2 (Amiga)

Unendliche Leben gefällig? Ulrich Hien aus Augsburg weiß, wie es geht. Ihr gebt einfach in der High-score-Liste "SINA-TRA" ein. Mit "ONE", "TWO", "THREE" usw. (ebenfalls in der High-score-Liste eingeben) kann man jetzt die einzelnen Levels anwählen. **vw**

## Dragon's Lair II: Time warp (Amiga)

Falls noch jemand den "Dragon's Lair"-Zeichentrickmodus nicht kennt. Hier wird er frisch ausgepackt von Mathias Ortman aus Mailand. Um das Spiel zu vereinfachen, gibt man irgendwann (am besten im Pausenmodus) "Return" GET MORDROC DIRK ein. Nun kann man sich, bis auf den von Zeit zu Zeit fälligen Diskettenwechsel, gemütlich zurücklehnen und die Szenen an sich vorüberziehen lassen. **vw**

## Das Stundenglas

Stefan Vogel aus Mainz-Bekkenheim ist dem Geheimnis der Zeit auf der Spur und hat das Software-2000-Text-Adventure "Das Stundenglas" gelöst.

In der Kleinstadt geht man nach Westen und gelangt auf die Straße. Plötzlich tauchen Gestalten auf, die nichts Gutes im Schilde führen. Deshalb geht man in den Laden und schließt Tür und Riegel. Nun ist man für einige Zeit sicher. Doch man sollte sich nicht zu viel Zeit lassen, sonst brechen die Gestalten die Tür ein. Im Regal liegt ein Büchlein, welches auch dem Spiel beiliegt. Dieses Buch sollte man unbedingt lesen, sonst kommt man an dieser Stelle nicht weiter. Nun drückt man den Stift 96 an der Truhe. Siehe da, ein Hohlraum wird sichtbar. Untersucht man den Hohlraum, entdeckt man den Schlüssel. Diesen steckt man ins Schlüsselloch und die Truhe ist offen. Unter dem Deckel entdeckt man eine winzige kleine Landschaft. Nun geht man in die Truhe und

plötzlich erfährt man ein Sog und man befindet sich im Funkelsee. Nördlich befindet sich das Wasserschloß. Auf dem Pier trifft man die erste Person. Sie heißt Yanyi. Ihr folgt man ins Schloß. Nun erfährt man von den zwölf Weisen und deren Geheimnissen. Die Aufgabe besteht darin, die Namen der Weisen herauszufinden und sie Yanyi zu sagen. Sie erzählt dann das dazugehörige Geheimnis. Von Yanyi erhält man noch einen Tip. Man soll zum Zauberer Kautz gehen, der im Felsenschloß auf dem Eisenstein wohnt, um nach dem Stundenglas zu fragen. Nun geht man wieder hinaus und in das Boot. Natürlich muß man das Seil vom Poller lösen. Man rudert zum Bootsteg und springt hinauf. Voller Tatendrang begibt man sich nun zum Felsenschloß.

Dort angelangt, steht man vor einem verschlossenen Tor. Auf der anderen Seite des Tors erscheint Kautz, der Zauberer. Er erzählt, daß der Schlüssel verschwunden ist und bittet, ihn zu suchen. Die Hexe besitzt den Schlüssel. Also zum Hexenhaus und nach dem Schlüssel fragen. Hedwig, die Hexe, gibt den Schlüssel nur heraus, wenn man ihr Krötenwurz bringt. Von der Hexe erfährt man, daß Krötenwurz im Moor wächst, in der Nähe des Torbogens. Im Moor angelangt, nimmt man das Krötenwurz und bringt es der Hexe. Nun bekommt man den Eisen-schlüssel. Zurück am Schloß öffnet man das Tor mit dem Eisen-schlüssel und geht hinein. Im Schloß trifft man auf Kautz. Ihn fragt man nach dem Stundenglas. Er erzählt eine Geschichte, und daß jeder der Leute im Flußtal eine Münze besitzt. Man soll versuchen, alle Münzen aufzutreiben. Zuerst geht man zum Pfarrer und fragt ihn nach der Münze. Er gibt die Münze her, ohne etwas zu verlangen. Das ist bei den anderen nicht so einfach.

Alle anderen Leute verlangen irgendeine Gegenleistung. Wenn man nun die Münze untersucht, erfährt man wie sie aussieht. Jetzt muß man nur noch mit Hilfe des Einstellrades, wie im beiliegenden Buch beschrieben, die Zeichen richtig drehen und schon hat man den ersten Namen. Zurück zum Wasserschloß gehen und Yanyi den Namen sagen. Nun erfährt man das erste Geheimnis der Weisen. Über die Steintore und wie man sie



benutzen kann. Nun geht man auf die Suche nach den anderen Münzen. Der Fischer rückt seine Münze nur raus, wenn man die Seeschlange dazu bringt, nicht mehr die Fische im Funkelsee zu fressen. Von der Hexe erfährt man, daß die Seeschlange gerne einen Dudsack hätte. Hedwig zaubert einen Dudsack herbei. Den gibt man der Seeschlange (sie befindet sich im Blubbermoor am Seeufer). Nun bekommt man die zweite Münze vom Fischer. Der Müller verlangt für seine Münze einen Bergkristall. Der Drache weiß, wo es welche gibt. Der Drache wohnt in einer Höhle im Felsenstein. Vom Drachen erfährt man, daß es Bergkristalle auf dem Blau-eisgletscher gibt. Bringt man dem Müller den Bergkristall, erhält man Münze Nummer 3. Der Schmied möchte den Schmiedehammer vom Troll, dann gibt er seine Münze her. Der Troll wohnt im nördlichen Finsterwald. Bevor der Troll seinen Hammer hergibt, möchte er Blumen haben. Die Blumen findet man im Wurzelwald. Nun bringt man dem Troll die Blumen, dafür bekommt man den Schmiedehammer. Dem Schmied bringt man den Hammer und erhält Münze Nummer 4. Hedwig, die Hexe, gibt die Münze nur her, wenn es Dir gelingt, dem Troll die Medizin einzufüllen. Pur trinkt er die Medizin nicht. Man muß ins Wirtshaus gehen und eine Flasche Wein besorgen. Der Troll ist ein großer Weinliebhaber. Nun füllt man die Medizin in die Weinflasche und bringt sie dem Troll. Trotz der Medizin trinkt der Troll den Wein. Man bekommt von der Hexe Münze Nummer 5. Der Wirt verlangt für seine Münze den Zauberstab der Hexe. Im Hexenhaus nimmt man den Zauberstab und die Säfte. Wenn die Hexe

verlangt, daß man es wieder hinlegen soll, legt man nur die Säfte hin. Durch die große Unordnung im Haus merkt die Hexe nicht, daß man den Zauberstab ebenfalls genommen hat. Nun bringt man dem Wirt den Zauberstab und erhält Münze Nummer 6. Nun geht man zum Wasserschloß, um in die zweite Zeitsphäre zu gelangen. Man sollte nun die ersten sechs Geheimnisse wissen. Man legt die Münzen auf den Teppich und gelangt in die zweite Welt. Die Münzen nimmt man wieder an sich, um die Torbogen benutzen zu können. Zuerst geht man in den Krämerladen und fragt nach der Münze. Der Krämer will wissen, wie alt er ist. Die Antwort ist 47 Jahre. Man erhält Münze Nummer 7.

Danach begibt man sich zum Schreiner. Er hat seine Münze in den Fluß fallen lassen. Die Sägespäne und die Axt nimmt man mit. Vom Schreiner erfährt man ebenfalls, daß der Trunkenbold irgendwelche Sachen in seiner Flasche versteckt. An die Flasche kommt man, indem man den Trunkenbold in den Schlaf singt. Beim Trunkenbold (Dorfbrücke) angelangt, singt man ihn in den Schlaf. Jetzt kann man ungestört die Flasche nehmen und ausleeren. Siehe da, Münze Nummer 8. Vom Gnom (er wohnt im Wurzelwald) erfährt man, daß er einen großen Hecht gefangen hat, der goldene Zähne besitzt. Verfolgt man die Spur des Hechtes, gelangt man zur Bauein. Die hat ihn gekocht und außer Gräten und dem Kopf ist nichts übrig. Wenn man den Kopf des Fisches untersucht, entdeckt man Münze Nummer 9.

Die Bäuerin will die Münze nur hergeben, wenn man das Einhorn dazu überredet, ihr bei der Feldarbeit zu helfen. Beim







zum Bläulichsee und den Wasserfall kann sie nicht hinauf. Deshalb legt man die Bombe östlich der Grotte an die Mauer und zündet sie. Durch die Explosion stürzt die Mauer ein und es entsteht ein Fluß vom Bläulichsee zum Wasserfall. Jetzt geht man zur Seeschlange und erzählt ihr von dem Geheimgang. Aus Dankbarkeit bringt die Seeschlange den Felsenschlüssel vom Grund des Bläulichsees zum Vorschein. Mit Hilfe des Schlüssels kann man die Tür öffnen und gelangt in den Felsendom. Dort legt man die Münzen in die Vertiefungen: 8-12-9-10-6-11-4-2-5-7-3. Der Zelfer bewegt sich zur Acht. In diesen Gang geht man, drückt den Hebel und gelangt in die Nebelschlucht. Dort liegt das Stundenglas. Aber Vorsicht! Ein gräßliches Monster haust dort. Nun ist man fast am Ende angekommen. Es fehlt nur noch die richtige Sandmischung, damit der Lebensrhythmus wieder seinen gewohnten Gang nimmt. Man begibt sich wieder in die zweite Zeitsphäre. Wie vom 9. Weisen beschrieben, holt man das Ziegenleder vom Steinbruch und bringt es dem Schuster. Er macht einen Lederwams draus, den man gegen den Zauberei Klapputz benötigt. In der Elfseste nimmt man den Quarzsand. Der Zauberei kann seine Magie aufgrund des Lederwams nicht anwenden. Auf dem Eisenstein klettert man in die Schlucht und nimmt den Silberstein mit. Zurück in der ersten Zeitsphäre geht man zum Schmied und läßt sich einen Helm bauen. Dazu braucht der Schmied mehr Feuer. Man geht zum Drachen, der sich bereitwillig zur Verfügung stellt. Auf dem Rücken des Drachen fliegt man zum Schmied und kann nun den Helm fertigstellen. Im Felsenschloß nimmt man den Basaltsand. Kautz ist ebenfalls machtlos, da man den Helm trägt. Jetzt geht man zur Munterwasserinsel. Diese erreicht man, indem man an der Dorfbrücke nach unten steigt und dann nach Osten geht. Auf der Insel angelangt, öffnet man das Stundenglas, leert es aus und füllt den Quarzsand und den Basaltsand hinein. Das Stundenglas schließen und auf die Pyramide stellen. Nun ist die richtige Sandmischung im Glas, die beiden Zeitsphären kommen wieder zusammen.

## Wing Commander

Peter Kalender aus Rheingebirg hat für Euch ein paar nützliche Tips, wie Ihr Euch bei "Wing Commander" problemlos befördern lassen könnt.

Alle acht Spielstände sind im File SAVGAME.WLD gespeichert. Ein paar Bytes konnten entschlüsselt werden (siehe Ausdruck). Wer will, kann sich durch Ändern der Bytes "befördern" lassen oder seine Abschlußquote verbessern. Interessant ist allerdings

das mit Code bezeichnete Bytepaar, denn es gibt die nächste zu fliegende Mission an. Das erste Byte bestimmt die Nummer der Mission in einem System; das zweite Byte bezeichnet das System selbst: z.B. 01 04 ist die zweite zu fliegende Mission im Gimle-System.

In der Tabelle sind alle bekannten Missionen aufgeführt. Die Numerierung stimmt nicht mit der Reihenfolge im Spielverlauf überein, weil im Spiel Erfolg oder Mißerfolg die Reihenfolge vorgeben. Angegeben sind Fliegertyp, Art der Mission sowie die Anzahl der

beobachteten Gegner. So heißt z.B. "A, 1, Exeter" 2> T": Flug durch ein Asterodenfeld zum Nav-Punkt 1, dort Rendezvous mit Exeter und Exeter über Nav-Punkt 2 zur Tiger's Claw begeben.

Wenn alle Missionen erfolgreich absolviert werden, so ist die Reihenfolge in der Tabelle Nr. 1-5, dann 9-11, 16-20, 24-26 und zum Abschluß 33-36. Die Mission 25 ist aber leider fast nicht zu schaffen, so daß es in diesem Fall mit 26, 27 weitergeht.

Übrigens verhalten sich die Gegner immer anders, in den höheren Missionen greifen sie

## Wing-Commander-Missionen

Nr	Hex-Code	Fighter	Stern-System	Mission-Code	Art	Aufgabe-Kurzbeschreibung	Sonst.	Gegner-Bemerk.
1	0001	Hornet	Enyo	Alpha-Wing	Patrol	1, A2, 3, A, T		3D 3S
2	0101	Hornet	Enyo	Epsilon-Wing	Escort	Drayman>1>2, T		2S 3D
3	0002	Scimitar	McAuliffe	Beta-Wing	Patrol	1, 2, M3, 4, T		3D 3S
4	0102	Scimitar	McAuliffe	Theta-Wing	Strike	1, "Unknown", T		4D 3K
5	0202	Scimitar	McAuliffe	Psi-Wing	Rendezvous	1, Drayman>T	M0	4K 4S(B)
6	0003	Hornet	Gateway	Delta-Wing	Patrol	1A, 2, 3, T		4S 2G
7	0103	Hornet	Gateway	Kappa-Wing	Defend	[T]		4D
8	0203	Hornet	Gateway	Sigma-Wing	Rendezvous	1, Drayman>T	M0	2G
9	0004	Raptor	Gimle	Zeta-Wing	Defend	[Exeter], T		2S 2S, 3J
10	0104	Raptor	Gimle	Omicron-Wing	Patrol	A1, 2, 3, T		4D, 2G
11	0204	Raptor	Gimle	Tau-Wing	Patrol	1, "Dralthi", T		6D, 4D(D)
12	0005	Scimitar	Brimstone	Alpha-Wing	Patrol	1, A2, 3, T		1S, 3G 2K
13	0105	Scimitar	Brimstone	Theta-Wing	Rendezvous	A, 1, Exeter>2>T		4S, 4D
14	0205	Scimitar	Brimstone	Rho-Wing	Strike	1, "Dorkir", T	M1	2J, 4K(K)
15	0006	Hornet	Chengdu	Epsilon-Wing	Rendezvous	Hornet>T		4K
16	0106	Hornet	Chengdu	Jota-Wing	Escort	Exeter>AAA>1, T		6D, 3S
17	0206	Hornet	Chengdu	Omicron-Wing	Defend	[T]	M1	2G 4G
18	0007	Raptor	Dakota	Gamma-Wing	Escort	Drayman>1, 2, Dm>T		5S 3K 3J
19	0107	Raptor	Dakota	Lambda-Wing	Patrol	A1, 2, 3A, T		2G 4K 9 2K
20	0207	Raptor	Dakota	Upsilon-Wing	Strike	1, "Dorkir" 2 *Dk * T	M2	5K 2J(Bk), 2J Dk
21	0008	Scimitar	Port Hedland	Eta-Wing	Rendezvous	1, Drayman>T		4J 2G
22	0108	Scimitar	Port Hedland	Zi-Wing	Patrol	1, 2M, 3, A, 4A, T		3D 4G Fr
23	0208	Scimitar	Port Hedland	Sigma-Wing	Defend	[T], [Exeter] *Fralthi*, 2, T	M2	4J 4G
24	0009	Raptor	Kurasawa	Theta-Wing	Strike	1a, "Unknown", 1b *Dk * 2, "Unknown", T		6D 4K, 2J (insges. 3Dx)
25	0109	Raptor	Kurasawa	Omicron-Wing	Defend	A, <Ralar> >T		2S, 4G, 4K
26	0209	Raptor	Kurasawa	Chi-Wing	Rendezvous	M, 1, Exeter>2>T		5D, 4K
27	000A	Raptor	Rostov	Gamma-Wing	Patrol	A, A1, A2, 3, A4 AA, T		2D 2G 4G Dk
28	010A	Raptor	Rostov	Xi-Wing	Strike	AAA, A, 1 *Ralar * T		2S 3S, 4J
29	020A	Raptor	Rostov	Tau-Wing	Patrol	AAA, 1, AA, 2, Unknown	M3	4K(K) Fr
30	000B	Scimitar	Hubble's Star	Kappa-Wing	Patrol	1, 2, 3M, T		4K R, 4D 2K
31	010B	Scimitar	Hubble's Star	Omicron-Wing	Rendezvous	MM, 1, 2Drayman>T		4D, 4G
32	020B	Scimitar	Hubble's Star	Phi-Wing	Patrol	A, 1A, "Unknown", T	M3	3K, 4G
33	000C	Raptor	Venice	Epsilon-Wing	Patrol	A Exeter M2 3A, 4 T		2, 4K(K), R 4G
34	010C	Raptor	Venice	Nu-Wing	Strike	Raptor, A1, 2, *Fralthi*, T		2G 2D 4S, 4K
35	020C	Raptor	Venice	Psi-Wing	Patrol	1, 2 3 Rendezvous >T		2, 4D R 4G
36	030C	Raptor	Venice	Omega-Wing	Strike	*Fralthi* 1, *Starpost*	End	4K 4G 4S, 4J
37	000D	Scimitar	Hell's Kitchen	Beta-Wing	Rendezvous	1, Drayman>T		4S, 3K, 3K(K) 2G
38	010D	Scimitar	Hell's Kitchen	Theta-Wing	Strike	MM, 1, "Unknown", T		3S(B), 4G Fr
39	020D	Scimitar	Hell's Kitchen	Mu-Wing	Defend	MM, 1, [Exeter], T		5S, 4D(D)
40	030D	Scimitar	Hell's Kitchen	Psi-Wing	Patrol	AA, 1, *Ralar * 2, T	End	2G 3S 4D 3, 4K
37a	040C	Scimitar	Venice	Beta-Wing	Rendezvous	1, Drayman>T		End
38a	050C	Scimitar	Venice	Theta-Wing	Strike	MM, 1, "Unknown", T		End
39a	060C	Scimitar	Venice	Mu-Wing	Defend	MM, 1, [Exeter], T		End
40a	070C	Scimitar	Venice	Psi-Wing	Patrol	AA, 1, *Ralar * 2, T		End
0	0000	Trainer	Kampf im leeren Raum, bei Zerstörung des Trainer-System-Absturz					

Bemerkungen:

A = Asterodenfeld  
M = Mienefeld  
T = Tigers Claw  
Ziffer = Nav POINT

\*Objekt\* = Objekt angreifen  
[Objekt] = Objekt verteidigen  
Objekt > = Objekt begleiten  
M0 M3 = Lagebericht  
End = Ende Wing Comm.

(B) = Bhurak  
(K) = Khajja  
(D) = Dakrath  
(K) = Krant  
(Bk) = Bakhtish  
G = Gratha  
J = Jaithi  
R = Ralar



**H A M Z**  
Telefon: 021 62 / 1 2073

[illegible][illegible]

Wenn möglich, liefern wir alle Programme natürlich mit deutschen Anleitungen oder in deutsche Versionen. Wir liefern natürlich auch alle Massenscheinungen, selbst wenn diese nicht in dieser Anzeige stehen. Einige Newsletter waren bei Drucklegung dieser Anzeige noch nicht lieferbar. Andere Titel fanden hier vielleicht keinen Platz mehr. Aktuelle Informationen über unseren Telefonservice, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Preislisten gegen frankierten Rückumschlag, bitte System angeben.

3,5 und 5,25 inch Diskette mit 100 oder 128 Kbytes	189,-
5,25 inch Diskette 40/80 Dual Density	249,-
3,5 inch Laufwerk für AMIGA 2000 intern	159,-
5,25 inch Laufwerk für AMIGA 2000 intern	249,-
5,25 inch Laufwerk für AMIGA 2000 intern	249,-
80 MB SCSI Festplatte für AMIGA 500	338,-
150 MB SCSI Festplatte für AMIGA 2000	1598,-
512 Kbytes Speichererweiterung für AMIGA 500 intern	1098,-
Magnetische Technologie, vierfache KODU-III, abschaltbar ohne Rücklauf für jedes AMIGA 500 Speichersystem	129,-

High Res Maus für AMIGA/ATARI 280 dpi mit Mauspad	69
Reiseweise Maus für AMIGA/ATARI/PC	77
Digital Maus für AMIGA/ATARI die ohne Kabel	119
Optical für PC MS und PC kompatibel mit Pad und Software	29

Competition Star für AMIGA/ST/C-66	39,50
Competition Star für SEGA MEGA oder PC Engine	34,50
Competition Star für XT/AT inkl. Steckkarte mit 2. Port	89,50
Advanced Games der Luxus-Stich für AMIGA/ST/C-66	89,50
Advanced Games der Luxus-Stich für XT/AT	99,50
Advanced Games der Luxus-Stich (inkl. 16-seit. Maus und Joystick)	199,50

AD Lib Sound Board mit Juke Box Software für XT/AT	239,-
AD Lib Sound Board mit Composer Kit für XT/AT	279,-
SOUND BLASTER deutsche Anleitung - Kein Druckfehler	349,-
GAME BLASTER - reichhaltige Softwareausstattung	199,-
Roland Soundboard LAMP 1	€ 98,-
Rollande Professional Software zum LAMP 1	479,-

GAMEBOY · GAMEGEAR · ATARI 2600 · SEGA-MEGA · SUPER FAMICOM

**Versandbedingungen:** Bei Vorkasse + DM 5,00, bei Nachnahme + DM 7,00. Ausland nur Vorkasse. EC-Scheck + DM 12,00.  
**Bestellungen telefonisch:** HOTLINE Mo-Fr 9-11 & 4-19 Uhr • Anrufbezw. 24 Std. • Fax 02+62/12074  
**Bestellungen schriftlich:** HANNO K. Köpcke • Rabenstr. 235 • 4060 Viernson 1.

SEGA • WINTER • ATARI • Lynx • Micro Genix • PC Engine • NEO GEO • Konsolen & Games, Japan/USA.  
Druckfehler & Preisänderungen vorbehalten, Preislisten gegen DM 1,-60 in Briefmarken.



Mit Code 00 00 landet man im Flugtrainerautomaten, aus dem man mit CRT-E zum normalen Spiel gelangt. Wird man abgeschossen, stürzt in diesem Fall auch das Programm ab! vw

"E": Special suchen. Nach Eingabe einer Nummer werden die Nummern der Räume angezeigt, in denen sich eine

"H": Das absolute Nonplus-ultra. Alle Charaktere werden geheilt, erhalten alle Spellpoints und 100 000 Erfahrungspunkte.

**"N": Dungeon-Teleport.**  
Man kann sich hiermit in die verschiedenen Levels der Dungeons teleportieren. Recht praktisch. VW

Danach drückt man noch einmal die Caps-Lock-Taste. Wichtig: Die Leerstellen beim ersten Code nicht vergessen und nach Codeeingabe kein Return drücken. vw

Stefan Kreutzer aus Denkerdorf kennt sich aus in wilden Königreichen. Er hat "Savage Empire" gelöst und schickt die Komplettlösung. Das Ziel des Avatars ist es diesmal, die Myrmidex aus Eodon zu vertreiben. Um dies zu erreichen, muß er sämtliche Stämme des Landes vereinigen, um dann mit gemeinsamen Kräften die Myrmidex zu besiegen. Das Problem besteht aber darin, daß so ziemlich jeder Stamm mit mindestens einem anderen verfeindet ist. Um alle Stämme unter einen Hut zu bringen, muß man für jeden Stammeshäuptling eine Aufgabe erfüllen. Es genügt dabei, den jeweiligen Häuptling nach "UNITE" zu fragen, um diese Aufgabe zu erhalten. Sobald man für alle Häuptlinge seinen Job erledigt hat, muß man, so sagt eine Legende des Tals, mit einer großen Trommel alle Krieger des Tals versammeln und den Kampf gegen die Myrmidex beginnen. Bevor ich zum eigentlichen Lösungsweg komme, möchte ich eine Liste

Unterstrichen sind Name und Rufname des Spielers

"B": Sprengen. Eine Wand



der benötigten Materialien aufstellen (und wie und wo man sie bekommt). Ich werde in der Lösung immer davon ausgehen, daß die Materialien schon vorhanden sind.

— HIDE (Tierhaut/Tigerfell):

Nur von einem Säbelzahn-  
tiger erhält man ein brauchba-  
res Fell. Dazu gibt es zwei Mög-  
lichkeiten. Zunächst kann man  
einen Säbelzahn tiger erlegen  
und ihm dann das Fell über die  
Ohren ziehen (use Knife/Obsi-  
dianknife on dead sabretooth-  
tiger), oder man klagt sich eines  
(in den Hütten der Häuptlinge  
findet man hin und wieder ein-  
es).

— Charcoal (Holzkohle):

Einfach vor einen beliebigen Baum stellen und einen Zweig abbrechen (use Tree) und ihn dann in einem Lagerfeuer verbrennen. Voilà.

— Potassium Nitrate (Salpeter):

Findet sich in einigen Höhlen, indem man an den Kristallgärten schabt (use crystal garden).

— Sulphur (Schwefel).

Kann man mittels eines Sie-

bes aus einem blubbernden Schwefelloch in der Nähe von Vulkanen erhalten. Am häufigsten sind diese Löcher in der Umgebung des Lavasees westlich des Haakur-Stammes (use screenwire, wenn man neben einem solchen Loch steht).

Bamboo (Bambusrohr):

Bambus findet sich östlich der Nahuatla (einfach dem Weg folgen) oder man klaubt sich die Rohre aus den Hütten. — Tar (Teer):

Teer findet man in den Teergruben südsüdöstlich der Kurak auf der anderen Seite des Flusses.

— Clothstrips (Stoffstreifen):

In manchen Hütten findet man Clothsheets (Kleidungsstücke), die man einfach mit der Schere bearbeitet (use scissors on clothsheet). Allerdings sind diese Kleidungsstücke ziemlich selten. Man findet sie aber unter anderem bei den Barrab in den Hütten. — Fried Clay Pots (gehärtete Tongefäße):

Am einfachsten kauft man sie bei den Nahuatlä beim Töpfer. Man kann sie aber auch

selbst herstellen: Man nehme ein Grabwerkzeug (digging stick, findet man in den Hütten), geht an ein Flußufer und grabe (use digging stick). So erhält man Ton (Clay). Diesen Ton nun zu einem Gefäß formen (use clay) und man hat ein weiches Tongefäß (soft clay pot). Zuletzt ihn in einem Ofen brennen (findet man z.B. bei den Kurak und den Barrab) und man besitzt ein gehärtetes Tongefäß

— Fireaxe (Feuerwehraxt),  
Fire-Extinguisher (Feuerlö-  
scher), Scissors (Schere), Ca-  
mera (Fotoapparat), Metal  
Hammer (Metallhammer),  
Screen Wire (Sieb):

Findet man in Prof. Rafkins Laboratorium (Rafkins Lab). Das Labor wurde mit nach Edison versetzt und befindet sich jetzt südöstlich der Kurak auf der anderen Seite des Flusses. Um es zu finden, kann man in etwa so vorgehen: Hinter der südlichsten Hütte der Kurak findet man eine Gelegenheit, den Fluß zu überqueren. Dieses nutzt man natürlich und geht dann am Ufer entlang, bis man

im Süden eine Teergrube sieht (dabei also nicht ganz eng am Ufer halten, sondern so laufen, daß man den Fluß gerade noch oben am Bildschrin sieht). Hat man die Teergrube erreicht, so geht man nach Süden, wobei man auf weitere Gruben stößt. Jetzt immer am rechten Waldrand halten. Sobald man auf eine Lichtung stößt, exakt nach Südosten gehen und man erreicht unweigerlich das Labor. — Modern Rifle (modernes Gewehr):

Diese Waffe ist auch bei hartnäckigen Gegnern von durchschlagender Wirkung. Es gibt zwei (!!) im Spiel: Eines im Labor und eines in der Spinnhöhle südlich der Haakur (sind auf der Karte eingezeichnet; einfach genau hinsehen). — Ammunition (Munition):

Munition für das Gewehr findet man im Labor, in der Spinnenhöhle und bei Fritz, Dr. Sectors ehemaliger Assistent. Fritz findet man zwischen den Barako und den Pindiro. Einfach dem Weg so weit wie möglich nach Norden folgen. Sobald er aufhört, nach

# SPIELEWELT

GAMEBOY	ÖS 1280,-	SEGA MEGA DRIVE 16 Bit	ÖS 3590,-
Hienako Alien	ÖS 289,-	CASSETTE für NES	
D. Billion	ÖS 239,-	40 versuch edene	ÖS 590,-
Tales	ÖS 499,-	CASS I MEGA DRIVE, 2. B.	
J-1-Place	ÖS 499,-	Philips	ÖS 590,-
F v m		Burning Force	ÖS 590,-
GAMEBOY Tragetaschen	ÖS 499,-		ÖS 850,-
GAMEBOY Plastik Koffer	ÖS 290,-	TV-SPIEL NINTENDO	
REIGUNGS-KIT		KOMPATIBEL (auch für	
für NES oder GAMEBOY	ÖS 190,-	US-NES-Kassetten verwendbar)	

# ELEKTRONIKSTUDIO

Favoritenstr. 38, 1040 Wien, Tel. 0222/651 08 02

**Lösungsservice Berry & Strothe**

## KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:

- ★ Dragon Wars
- ★ Hilsfar
- ★ Pool of Radiance
- ★ Champions of Krynn
- ★ Secret of the Silver Blades
- ★ Dungeon Master
- ★ Bloodwych Datadisc
- ★ Captive
- ★ Chaos strikes back
- ★ Dragonflight
- ★ Ultima III-VI
- ★ Buck Rogers
- ★ Legend of Faerghail
- ★ Might and Magic II
- ★ Elvira
- u.v.a.

**Demnächst: Bane of the cosmic forge, Centauri Alliance** (Vorbest. mögl., Liste anfr.)  
 Preise für Kpl. Lösungen inkl. detaill. Pläne DM 25,- zuzügl. Versandkosten, HN DM 6,-, Vork. VS DM 3,-,  
 ab 3 Kpl. Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!!!

Bestellung rund um die Uhr bei  
**Lösungsservice RICHARD**  
Poppenreuther Str. 3, 8510 FÜ

Tel.: 0911/795102

**Neu: Jetzt auch Software für alle Systeme**

## Computersoftware Steffen Müller

Richtofenstr. 159 · 8933 Lagerlechfeld · Telefon 08232/6408 · Fax: 08232/8577

	Amiga	Atari		Amiga	Atari
A-10 Topix Kiki (1 MB)	78.50	78.80	Starb. Zerkow's 1.0	99.50	56.00
Adams Crumpprover 2.0	57.00		Ward for Red October 2.0	17.00	87.50
Adams' Windows 2.0	73.00		Winmoot 1.0	87.00	
Amazing Programmer 1.0	57.00	57.50	Wintaplan	28.00	
Amiga 2000	56.00	56.00	Wintest 2.0	28.00	
AmigaShare 1.0 (1 MB)	74.00	74.00	Wintest 3.0	28.00	
AmigaShare 2.0 (1 MB)	74.00	74.00	Wintest 4.0	28.00	
Back to the Future 2.0	58.00	58.00	Wintest 5.0	28.00	
B.A.T. 2.0	70.00	70.00	Wintest 6.0	28.00	
Battle Storm 2.0	59.00	59.00	Wintest 7.0	28.00	
Battle Storm 3.0	59.00	59.00	Wintest 8.0	28.00	
Battle Storm 4.0	59.00	59.00	Wintest 9.0	28.00	
Battle Storm 5.0	59.00	59.00	Wintest 10.0	28.00	
Battle Storm 6.0	59.00	59.00	Wintest 11.0	28.00	
Battle Storm 7.0	59.00	59.00	Wintest 12.0	28.00	
Battle Storm 8.0	59.00	59.00	Wintest 13.0	28.00	
Battle Storm 9.0	59.00	59.00	Wintest 14.0	28.00	
Battle Storm 10.0	59.00	59.00	Wintest 15.0	28.00	
Battle Storm 11.0	59.00	59.00	Wintest 16.0	28.00	
Battle Storm 12.0	59.00	59.00	Wintest 17.0	28.00	
Battle Storm 13.0	59.00	59.00	Wintest 18.0	28.00	
Battle Storm 14.0	59.00	59.00	Wintest 19.0	28.00	
Battle Storm 15.0	59.00	59.00	Wintest 20.0	28.00	
Battle Storm 16.0	59.00	59.00	Wintest 21.0	28.00	
Battle Storm 17.0	59.00	59.00	Wintest 22.0	28.00	
Battle Storm 18.0	59.00	59.00	Wintest 23.0	28.00	
Battle Storm 19.0	59.00	59.00	Wintest 24.0	28.00	
Battle Storm 20.0	59.00	59.00	Wintest 25.0	28.00	
Battle Storm 21.0	59.00	59.00	Wintest 26.0	28.00	
Battle Storm 22.0	59.00	59.00	Wintest 27.0	28.00	
Battle Storm 23.0	59.00	59.00	Wintest 28.0	28.00	
Battle Storm 24.0	59.00	59.00	Wintest 29.0	28.00	
Battle Storm 25.0	59.00	59.00	Wintest 30.0	28.00	
Battle Storm 26.0	59.00	59.00	Wintest 31.0	28.00	
Battle Storm 27.0	59.00	59.00	Wintest 32.0	28.00	
Battle Storm 28.0	59.00	59.00	Wintest 33.0	28.00	
Battle Storm 29.0	59.00	59.00	Wintest 34.0	28.00	
Battle Storm 30.0	59.00	59.00	Wintest 35.0	28.00	
Battle Storm 31.0	59.00	59.00	Wintest 36.0	28.00	
Battle Storm 32.0	59.00	59.00	Wintest 37.0	28.00	
Battle Storm 33.0	59.00	59.00	Wintest 38.0	28.00	
Battle Storm 34.0	59.00	59.00	Wintest 39.0	28.00	
Battle Storm 35.0	59.00	59.00	Wintest 40.0	28.00	
Battle Storm 36.0	59.00	59.00	Wintest 41.0	28.00	
Battle Storm 37.0	59.00	59.00	Wintest 42.0	28.00	
Battle Storm 38.0	59.00	59.00	Wintest 43.0	28.00	
Battle Storm 39.0	59.00	59.00	Wintest 44.0	28.00	
Battle Storm 40.0	59.00	59.00	Wintest 45.0	28.00	
Battle Storm 41.0	59.00	59.00	Wintest 46.0	28.00	
Battle Storm 42.0	59.00	59.00	Wintest 47.0	28.00	
Battle Storm 43.0	59.00	59.00	Wintest 48.0	28.00	
Battle Storm 44.0	59.00	59.00	Wintest 49.0	28.00	
Battle Storm 45.0	59.00	59.00	Wintest 50.0	28.00	
Battle Storm 46.0	59.00	59.00	Wintest 51.0	28.00	
Battle Storm 47.0	59.00	59.00	Wintest 52.0	28.00	
Battle Storm 48.0	59.00	59.00	Wintest 53.0	28.00	
Battle Storm 49.0	59.00	59.00	Wintest 54.0	28.00	
Battle Storm 50.0	59.00	59.00	Wintest 55.0	28.00	
Battle Storm 51.0	59.00	59.00	Wintest 56.0	28.00	
Battle Storm 52.0	59.00	59.00	Wintest 57.0	28.00	
Battle Storm 53.0	59.00	59.00	Wintest 58.0	28.00	
Battle Storm 54.0	59.00	59.00	Wintest 59.0	28.00	
Battle Storm 55.0	59.00	59.00	Wintest 60.0	28.00	
Battle Storm 56.0	59.00	59.00	Wintest 61.0	28.00	
Battle Storm 57.0	59.00	59.00	Wintest 62.0	28.00	
Battle Storm 58.0	59.00	59.00	Wintest 63.0	28.00	
Battle Storm 59.0	59.00	59.00	Wintest 64.0	28.00	
Battle Storm 60.0	59.00	59.00	Wintest 65.0	28.00	
Battle Storm 61.0	59.00	59.00	Wintest 66.0	28.00	
Battle Storm 62.0	59.00	59.00	Wintest 67.0	28.00	
Battle Storm 63.0	59.00	59.00	Wintest 68.0	28.00	
Battle Storm 64.0	59.00	59.00	Wintest 69.0	28.00	
Battle Storm 65.0	59.00	59.00	Wintest 70.0	28.00	
Battle Storm 66.0	59.00	59.00	Wintest 71.0	28.00	
Battle Storm 67.0	59.00	59.00	Wintest 72.0	28.00	
Battle Storm 68.0	59.00	59.00	Wintest 73.0	28.00	
Battle Storm 69.0	59.00	59.00	Wintest 74.0	28.00	
Battle Storm 70.0	59.00	59.00	Wintest 75.0	28.00	
Battle Storm 71.0	59.00	59.00	Wintest 76.0	28.00	
Battle Storm 72.0	59.00	59.00	Wintest 77.0	28.00	
Battle Storm 73.0	59.00	59.00	Wintest 78.0	28.00	
Battle Storm 74.0	59.00	59.00	Wintest 79.0	28.00	
Battle Storm 75.0	59.00	59.00	Wintest 80.0	28.00	
Battle Storm 76.0	59.00	59.00	Wintest 81.0	28.00	
Battle Storm 77.0	59.00	59.00	Wintest 82.0	28.00	
Battle Storm 78.0	59.00	59.00	Wintest 83.0	28.00	
Battle Storm 79.0	59.00	59.00	Wintest 84.0	28.00	
Battle Storm 80.0	59.00	59.00	Wintest 85.0	28.00	
Battle Storm 81.0	59.00	59.00	Wintest 86.0	28.00	
Battle Storm 82.0	59.00	59.00	Wintest 87.0	28.00	
Battle Storm 83.0	59.00	59.00	Wintest 88.0	28.00	
Battle Storm 84.0	59.00	59.00	Wintest 89.0	28.00	
Battle Storm 85.0	59.00	59.00	Wintest 90.0	28.00	
Battle Storm 86.0	59.00	59.00	Wintest 91.0	28.00	
Battle Storm 87.0	59.00	59.00	Wintest 92.0	28.00	
Battle Storm 88.0	59.00	59.00	Wintest 93.0	28.00	
Battle Storm 89.0	59.00	59.00	Wintest 94.0	28.00	
Battle Storm 90.0	59.00	59.00	Wintest 95.0	28.00	
Battle Storm 91.0	59.00	59.00	Wintest 96.0	28.00	
Battle Storm 92.0	59.00	59.00	Wintest 97.0	28.00	
Battle Storm 93.0	59.00	59.00	Wintest 98.0	28.00	
Battle Storm 94.0	59.00	59.00	Wintest 99.0	28.00	
Battle Storm 95.0	59.00	59.00	Wintest 100.0	28.00	
Battle Storm 96.0	59.00	59.00	Wintest 101.0	28.00	
Battle Storm 97.0	59.00	59.00	Wintest 102.0	28.00	
Battle Storm 98.0	59.00	59.00	Wintest 103.0	28.00	
Battle Storm 99.0	59.00	59.00	Wintest 104.0	28.00	
Battle Storm 100.0	59.00	59.00	Wintest 105.0	28.00	
Battle Storm 101.0	59.00	59.00	Wintest 106.0	28.00	
Battle Storm 102.0	59.00	59.00	Wintest 107.0	28.00	
Battle Storm 103.0	59.00	59.00	Wintest 108.0	28.00	
Battle Storm 104.0	59.00	59.00	Wintest 109.0	28.00	
Battle Storm 105.0	59.00	59.00	Wintest 110.0	28.00	
Battle Storm 106.0	59.00	59.00	Wintest 111.0	28.00	
Battle Storm 107.0	59.00	59.00	Wintest 112.0	28.00	
Battle Storm 108.0	59.00	59.00	Wintest 113.0	28.00	
Battle Storm 109.0	59.00	59.00	Wintest 114.0	28.00	
Battle Storm 110.0	59.00	59.00	Wintest 115.0	28.00	
Battle Storm 111.0	59.00	59.00	Wintest 116.0	28.00	
Battle Storm 112.0	59.00	59.00	Wintest 117.0	28.00	
Battle Storm 113.0	59.00	59.00	Wintest 118.0	28.00	
Battle Storm 114.0	59.00	59.00	Wintest 119.0	28.00	
Battle Storm 115.0	59.00	59.00	Wintest 120.0	28.00	
Battle Storm 116.0	59.00	59.00	Wintest 121.0	28.00	
Battle Storm 117.0	59.00	59.00	Wintest 122.0	28.00	
Battle Storm 118.0	59.00	59.00	Wintest 123.0	28.00	
Battle Storm 119.0	59.00	59.00	Wintest 124.0	28.00	
Battle Storm 120.0	59.00	59.00	Wintest 125.0	28.00	
Battle Storm 121.0	59.00	59.00	Wintest 126.0	28.00	
Battle Storm 122.0	59.00	59.00	Wintest 127.0	28.00	
Battle Storm 123.0	59.00	59.00	Wintest 128.0	28.00	
Battle Storm 124.0	59.00	59.00	Wintest 129.0	28.00	
Battle Storm 125.0	59.00	59.00	Wintest 130.0	28.00	
Battle Storm 126.0	59.00	59.00	Wintest 131.0	28.00	
Battle Storm 127.0	59.00	59.00	Wintest 132.0	28.00	
Battle Storm 128.0	59.00	59.00	Wintest 133.0	28.00	
Battle Storm 129.0	59.00	59.00	Wintest 134.0	28.00	
Battle Storm 130.0	59.00	59.00	Wintest 135.0	28.00	
Battle Storm 131.0	59.00	59.00	Wintest 136.0	28.00	
Battle Storm 132.0	59.00	59.00	Wintest 137.0	28.00	
Battle Storm 133.0	59.00	59.00	Wintest 138.0	28.00	
Battle Storm 134.0	59.00	59.00	Wintest 139.0	28.00	
Battle Storm 135.0	59.00	59.00	Wintest 140.0	28.00	
Battle Storm 136.0	59.00	59.00	Wintest 141.0	28.00	
Battle Storm 137.0	59.00	59.00	Wintest 142.0	28.00	
Battle Storm 138.0	59.00	59.00	Wintest 143.0	28.00	
Battle Storm 139.0	59.00	59.00	Wintest 144.0	28.00	
Battle Storm 140.0	59.00	59.00	Wintest 145.0	28.00	
Battle Storm 141.0	59.00	59.00	Wintest 146.0	28.00	
Battle Storm 142.0	59.00	59.00	Wintest 147.0	28.00	
Battle Storm 143.0	59.00	59.00	Wintest 148.0	28.00	
Battle Storm 144.0	59.00	59.00	Wintest 149.0	28.00	
Battle Storm 145.0	59.00	59.00	Wintest 150.0	28.00	
Battle Storm 146.0	59.00	59.00	Wintest 151.0	28.00	
Battle Storm 147.0	59.00	59.00	Wintest 152.0	28.00	
Battle Storm 148.0	59.00	59.00	Wintest 153.0	28.00	
Battle Storm 149.0	59.00	59.00	Wintest 154.0	28.00	
Battle Storm 150.0	59.00	59.00	Wintest 155.0	28.00	
Battle Storm 151.0	59.00	59.00	Wintest 156.0	28.00	
Battle Storm 152.0	59.00	59.00	Wintest 157.0	28.00	
Battle Storm 153.0	59.00	59.00	Wintest 158.0	28.00	
Battle Storm 154.0	59.00	59.00	Wintest 159.0	28.00	
Battle Storm 155.0	59.00	59.00	Wintest 160.0	28.00	
Battle Storm 156.0	59.00	59.00	Wintest 161.0	28.00	
Battle Storm 157.0	59.00	59.00	Wintest 162.0	28.00	
Battle Storm 158.0	59.00	59.00	Wintest 163.0	28.00	
Battle Storm 159.0	59.00	59.00	Wintest 164.0	28.00	
Battle Storm 160.0	59.00	59.00	Wintest 165.0	28.00	
Battle Storm 161.0	59.00	59.00	Wintest 166.0	28.00	
Battle Storm 162.0	59.00	59.00	Wintest 167.0	28.00	
Battle Storm 163.0	59.00	59.00	Wintest 168.0	28.00	
Battle Storm 164.0	59.00	59.00	Wintest 169.0	28.00	
Battle Storm 165.0	59.00	59.00	Wintest 170.0	28.00	
Battle Storm 166.0	59.00	59.00	Wintest 171.0	28.00	
Battle Storm 167.0	59.00	59.00	Wintest 172.0	28.00	
Battle Storm 168.0	59.00	59.00	Wintest 173.0	28.00	
Battle Storm 169.0	59.00	59.00	Wintest 174.0	28.00	
Battle Storm 170.0	59.00	59.00	Wintest 175.0	28.00	
Battle Storm 171.0	59.00	59.00	Wintest 176.0	28.00	
Battle Storm 172.0	59.00	59.00	Wintest 177.0	28.00	
Battle Storm 173.0	59.00	59.00	Wintest 178.0	28.00	
Battle Storm 174.0	59.00	59.00	Wintest 179.0	28.00	
Battle Storm 175.0	59.00	59.00	Wintest 180.0	28.00	
Battle Storm 176.0	59.00	59.00	Wintest 181.0	28.00	
Battle Storm 177.0	59.00	59.00	Wintest 182.0	28.00	
Battle Storm 178.0	59.00	59.00	Wintest 183.0	28.00	
Battle Storm 179.0	59.00	59.00	Wintest 184.0	28.00	
Battle Storm 180.0	59.00	59.00	Wintest 185.0	28.00	
Battle Storm 181.0	59.00	59.00	Wintest 186.0	28.00	
Battle Storm 182.0	59.00	59.00	Wintest 187.0	28.00	
Battle Storm 183.0	59.00	59.00	Wintest 188.0	28.00	
Battle Storm 184.0	59.00	59.00	Wintest 189.0	28.00	
Battle Storm 185.0	59.00	59.00	Wintest 190.0	28.00	
Battle Storm 18					

AMIG-3-SOUNDWAVE50T

[illegible]

**VERSANDKOSTEN:** Vorkasse + 3,50 DM, Nachnahme + 6,50 DM, Ausland nur Vorkasse EC-Scheck + 9,00 DM.  
 Versandort: Wein- & Obsthandlungsmarkt e.B.G., So. 18130, Bünnemannallee 24 Str., 47909 Wittenberg, Tel.: 05361/2201-1

Bestellen Sie bitte telefonisch Mo. Sa. 10-19 Uhr persönlich, 24 Std. Anrufbeantworter oder schriftlich.  
Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Computertyp angeben). Fast alle Spiele lieferbar. **Ab 4 Spielen versandkostenfrei**



Osten gehen, bis man den See erreicht. Dann dem Ufer nach Norden folgen, bis man eine Höhle findet. In dieser Höhle lebt Fritz. Von Fritz erhält man auch den Brain Crystal, den man später noch braucht (einfach ausführlich mit ihm sprechen).

— Bamboo Rifles (primitive Bambusgewehre):

Einfach mit Bambusrohren in das Laboratorium gehen und Prof. Rafkin auf "Rifle" ansprechen. Er bastelt dann aus jedem Rohr ein Gewehr (genialer Mensch). Geladen werden die Dinger mit Schwarzpulver (use bamboorifle), und zwar mit einer Einheit.

— Tarrd Clothstripes (geteerte Stoffstreifen):

Einfach neben eine Teergrube stellen und die Stoffstreifen hineintunken (use ... wie üblich).

— Gunpowder (Schwarzpulver):

Dazu Holzkohle, Salpeter und Schwefel (von jedem gleichviel; das entspricht zwar nicht der Realität, aber was soll's) in einen Mörser stecken (drop charcoal/salpeter/sulphur Location "in den Mörser"). Dann einfach die Mischung entnehmen (Look mortar, Get gunpowder).

— Grenades (Granaten):

Einfach jemanden Fired Clay Pot, Gunpowder, Tarrd Clothstrip geben und dann "use tarrd clothstrip on fired clay pot" eingeben und endlich hat man eine Granate (pro Granate werden fünf Einheiten Schwarzpulver benötigt).

— Giant Gem (Riesenedelstein):

den besitzt A elia  
— Plachta (tierscher Brantwein, der sogar einen Tyrannosaurus Rex umhaut):

Bekommt man bei den Disquiqui, wenn man den Auftrag ihres Häuptlings annimmt. Man bekommt zwei Flaschen davon. Eine benötigt man sofort (s.u.), aber die andere gut aufheben; sie wird noch gute Dienste leisten.

— Torches (Fackeln):

Diese muß man sich wohl oder übel klauen. Ein paar findet man bei den Yolaru in einer Hütte. Aber auch so stößt man hin und wieder auf sie. Diese braucht man unbedingt noch!

— Flax (Flachs).  
Diesen kann man aus der Yucca-Pflanze gewinnen (das sind die Pflanzen mit der orange-gelben Spitze). Man muß sich einfach danebenstellen und den Flachs abzapfen.

— Pinde, Yoppo, Chocolat (magische Kräuter):

Diese Kräuter können beim Schamanen der Pindiro gegen Flachs eingetauscht werden. Einfach ihn auf "Trade" ansprechen. Man kann sie aber auch bei fast jedem Schamanen klauen. Achtung: Besonders Pinde sollte man viel dabei haben; er geht erfahrungsgemäß am schnellsten aus.

— Tracking Device (Suchgerät), Black Staff (schwarzer Stecken), Ant Poison Bomb (Ameisengiftbombe), Antimyrmidex-Shield (Antimyrmidex-Schild):

Diese Geräte finden sich in der unterirdischen Stadt der Kott (s.u.).

— Emeralds (Smaragde, gängige Währung der Nahuatl), Rubys (Rubine), Diamonds (Diamanten):

Diese Edelsteine kann man entweder bei den verschiedenen Stämmen klauen, in Höhlen finden oder eintauchen. Bei letzterem muß man einem Papagei die Federn ausreißen und sie dem Weber der Nahuatl verkaufen.

— alle anderen Waffen, Rüstungen und Schilde:

Alles kann man entweder klauen oder bei der Schmiedin der Nahuatl kaufen. Auf jeden Fall braucht man aber mindestens zwei Speere zusätzlich!

— Spear of Shamad (Speer des Shamad):

Dazu einen normalen Speer mit Plachta imprägnieren (use plachta on spear). Nur mit diesem Speer ist es möglich, einen Tyrannosaurus Rex wenigstens für kurze Zeit außer Gefecht zu setzen.

— Essensvorräte:

Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten: Man kann sich eine Angel beschaffen (findet sich bei fast jedem Stamm) und am Fluß angeln gehen. Aber auch die Jagd ist einträglich: Einfach dem Opfer das Fell über die Ohren ziehen.

Paddles (Paddeln)

Am einfachsten kauft man sie sich bei den Pindiro (am Seeufer) oder bei den Disquiqui.

— Blue Stone (blauer Stein):  
In und vor den Höhlen der Sakkhra findet man große, blaue Steinplatten. Einfach einmal mit dem Metallhammer draufschlagen und schon hat man einen blauen Stein.

— Golden Head (goldener Kopf).

Der Kopf Yunapottis befindet sich in der Schatzkammer der Nahuatl. Diese befindet sich

in der nördlichen Pyramide, südlich des Thronsaals. Auf dem Weg dorthin nur mit Frauen sprechen. Männer greifen sofort an.

— Vine (Seil):

Muß man sich auf jeden Fall wenigstens eines beschaffen. Seile finden sich in manchen Hütten (suche, so wirst Du finden).

O.k., nun zu den Begleitern, die man mitnehmen sollte:

— Triolo: Er begleitet den Avatar von Anfang an (die Namensähnlichkeit mit Iolo aus Ultima ist unübersehbar) und sollte auch behalten werden, da er der einzige ist, der zaubern kann.

— Dokray: Ihn findet man bei den Pindiro, er ist der beste Kämpfer, den man finden kann. (Hier war wohl Dupre der Namensgeber)

— Shamuru: Man findet ihn am Wegesrand nördlich der Barako. Er ist, wie auch Shamino in Ultima, ein Universaltalent.

— Rafkin: Er spielt im Moment des Spielbeginns "Schweitzer" bei den Yolaru und sollte auch unbedingt wieder mitgenommen werden.

Die letzten beiden Plätze sind reserviert für des Avatars Flamme Aiel und den goldenen Roboter Yunapottis, die sich erst im Laufe des Spiels efinden. Der Roboter Jimmi muß nicht unbedingt mitgenommen werden (er befindet sich übrigens bei den Disquiqui und hat im Moment ein dickes Problem...). Man sollte aber immer wieder bei ihm vorbeigehen, da er in seinem schlauen Buch allerhand zum Spielverlauf notiert (ihn einfach auf "Notebook" ansprechen).

Die Teleporter (Transportation-Devices):

In Eodon hat eine alte, hoch technisierte Rasse Teleporter hinterlassen, die schnelle Reisen zwischen weit entfernten Orten ermöglichen. Es existiert eine zentrale Hauptstation, die im Westen von Eodon liegt. Alle Teleporter können als Sende- und Empfangsstationen benutzt werden.

So... nun endlich zum eigentlichen Lösungsweg:

Essentiell ist die Vereinigung der Stämme des Tals. Den entsprechenden Tip hierzu erhält man von Sahree, der Häuptlingstochter der Yolaru. Dazu muß man, wie oben schon gesagt, für jeden Stammeshäuptling einen Auftrag erfüllen und eine Trommel bauen. Beginnen wir mit dem letzteren:

Der Weg zwischen den Yolaru und der Stadt Tichticatl hat auf halber Strecke eine Abzweigung nach Westen (vgl. Karte). Dieser Weg führt zu einem kleinen Hügel, auf dem ein verrückter Schamane namens Tuomaxx lebt. Er kann die Trommel bauen. Wenn man mit ihm spricht, im Gespräch auf die größte (b.ggest) Trommel hinsteuern. Er benötigt dann zum Bau ein Tierfell. Jetzt das Fell besorgen und dem Avatar in die Hand geben. Bei erneutem Gespräch seine Frage nach dem Fell mit ja beantworten, und schon baut er die Trommel.

In der nächsten Ausgabe erfährt Ihr, wie es weitergeht.

## Midnight Resistance (Amiga)

Dirk Rauschenberger aus Meerbusch verhilft Euch zu unbegrenzten Leben bei Oceans "Midnight Resistance". Gebt doch mal in der High-score-Anzeige "ITSEASZWHENZOUKNOWHOW" ein. Das Programm nimmt dies mit der Meldung "Cheater on" zur Kenntnis. Danach könnt Ihr Euch unbegrenzt austoben. **WW**

## Pro Boxing Simulator (C64)

Wolfram Contzen aus Ulstdat hat auf seinem C 64 die Paßwörter für alle Boxer erstellt.

Steady Eddie	PARTY
Dirty Larry	TALON
Fast Freddie	SWORD
Ronnie Razor	LUCKY
Deadly Dan	UNION <b>WW</b>

## Car Vup (Amiga, Atari ST)

Stefan Krefta aus Hamburg ist mit Arnie auf die Levelreise gegangen. Hier seine Cheat-Empfehlungen: Wenn Ihr in der High-score-Liste PUSSEY-CAT eingibt, dann habt Ihr neun Leben.

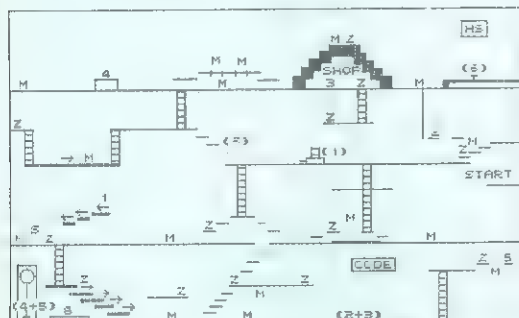
Gebt Ihr ARNIECAR ein, dann seid Ihr um 100.000 Punkte reicher. **WW**



# Mad Professor Mariarti

Silvio Brügger und Daniel Hug aus Grafenried in der Schweiz haben Professor Mariarti unter die Arme gegriffen

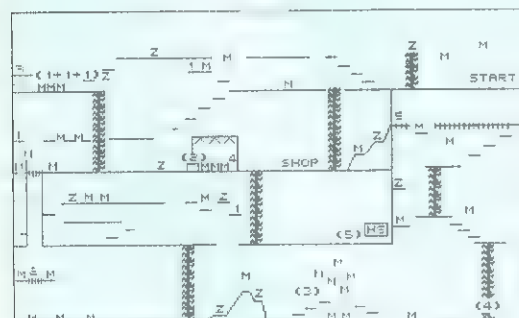
und seine Labors aufräumt. Hier sind die passenden Karten für die Putzaktion. Frohes Aufräumen!



## CHEMIELEVEL

### OBJEKT 1:

- (1) BRAUCHT MAN ZUM DIE LEITER HOCHZUKRABELEN
- (2+3) BRAUCHT MAN UM DAS CODEWORT ZU LESEN
- (4+5) BRAUCHT MAN UM HIN DEN L-MASS ZU BRINGEN, DANACH ERSCHEINT OBJEKT 6
- (6) BRAUCHT MAN UM DEN KARRIEN AUFZUDREHEN



## MONSTERLEVEL

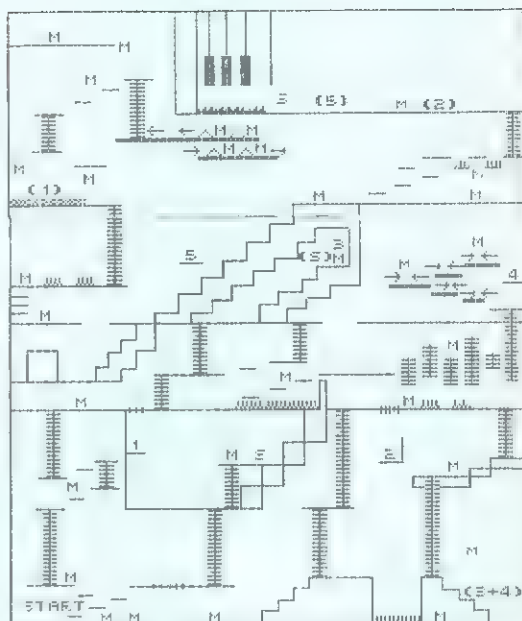
### OBJEKT 1:

- (1) BRAUCHT MAN UM DIE PFLANZEN ZU PFLANTZEN
- (2) BRAUCHT MAN UM DIE PFLANZEN ZU VERGIFTEN
- (3) BRAUCHT MAN UM AN DEN TOEDLICHEN BIENEN VORBEI ZU KOMMEN
- (4) PFLANZT MAN IN DEN TOPF EIN
- (5) STECKT MAN DEM KROKODIL INS HAAR

## RAKETENLEVEL

### OBJEKT 1:

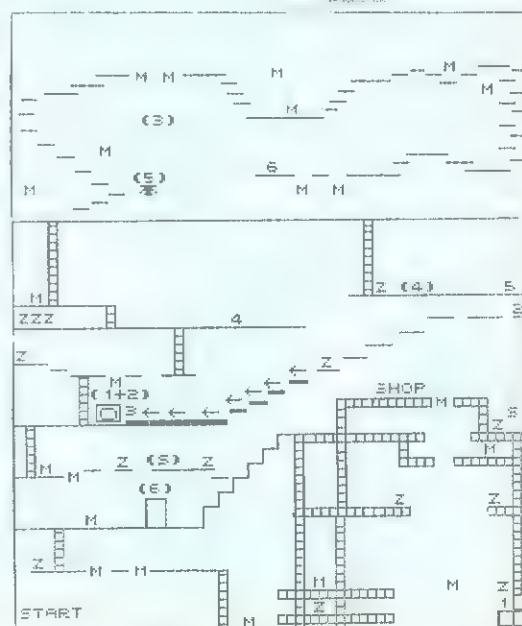
- (1+2) IN DEN MICROHELLENHED DANCEN ERSCHEINT OBJEKT 3
- (3) BRAUCHT MAN AUF DEN DACH DAS MAN NICHT ERPÖRT
- (4) BRAUCHT MAN UM DEN ROBOTER ANZUSTELLEN, DANACH ERSCHEINT OBJEKT 4
- (5) BRAUCHT MAN UM DIE RAKETEN PLATFORM AUF DEN DACH ZU BETRIEBEN
- (6) BRAUCHT MAN UM IN DIE TÜRRE REINZUKOMMEN



## TOWERLEVEL

### OBJEKT 1:

- (1) ZUM HOCHER SPRINGEN BEIM TOWERLICH
- (2) BRAUCHT MAN BEIM MONSTER
- (3+4) BRAUCHT MAN ZUM BEWEGEN
- (5) HUS MAN NACH DEN MONSTER ANZEIGEN (ACHTUNG: SCHON 11.000000 + 11.000000)
- (6) SCHALTER (HIER BEWEGEN) IST BEWEGUNG DES SCHALTERS ZUGELD





2000 Millen um der Meer ...	L	-	A	HAOS Strikers Back	L	P	A	Emperor Of The Mimes	L	-	A	Indians Jonas 3 (Adventure) ...	L	P	-
580 Atlant Submarine	-	-	A	Chrono Quest	-	-	-	Europe Abble	-	-	A	It Came From The Desert!	(L)	P	-
A 10 Tank Killer	-	-	A	Chrono Quest 2	-	-	-	F-14 Tomcat	-	-	A	Jet	-	-	A
Ace 2	-	-	A	Code Name: Iceman	(L)	P	A	F-15 Strike Eagle 2	-	-	A	Jones In The Fast Lane	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A	Colonel's Bequest!	-	-	P	Faery Tale Adventure The	(L)	P	-	Kampfrupp	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	-	P	Conquest Of Camelot The	(L)	P	-	Fatal Heritage	-	-	A	Kee! The Thief	-	-	A
Alternative Reality - City	-	-	P	Curse Of The Azure Bonds	-	-	P	Fatal Fantasy Legend	-	-	A	King Arthur	-	-	L
Amiga Hostly - Dungen	-	-	P	Dark Bunker	-	-	P	Fire Brigade	-	-	A	Knights Of Gland	-	-	L
Bad Blood	-	-	A	Day Of The Viper	-	-	P	Fish	-	-	L	King's Quest 1	-	-	P
Bar nce Of Power 1990 sd	-	-	A	Deathlord	-	-	P	Flugsimulator 3	-	-	A	King's Quest 2	-	-	P
Bar n Tale 1 The	L	P	A	Dec. B. North Am. Civ. War 2	-	-	P	Flugsimulator 4 (49,90)	-	-	A	King's Quest 3	-	-	P
Bar n Tale 2 The	-	-	-	Defender Of The Crown	-	-	-	Fountain Of Dreams	-	-	A	King's Quest 4	-	-	P
Bar n Tale 3 The	L	P	A	Deje Vu (Amiga/ST)	-	-	-	Future Wars	(L)	P	-	King's Quest 5	-	-	L
Battle Of The Antileant	-	-	A	Galaxy Vu 2	-	-	L	Galadragon's Domain	L	P	-	Knights Of Legend	-	-	L
Battl shaks 1942	-	-	A	Devon's Winter	-	-	-	Gato	-	-	A	Knights Of Legend	-	-	(L) P
Battlefield	(L)	P	A	Def Con 5	-	-	A	Germany 1985	-	-	A	Last Ninja	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A	Digi Paint 3	-	-	A	Gettysburg	-	-	A	Last Ninja 2	-	-	A
Blamack	-	-	A	Digi View Go d Version 4.0	-	-	A	Gold Rush	-	-	L	Legacy Of The Ancients	-	-	L
Black Cauldron	-	-	-	Dos - 2 - Dos	-	-	A	Guilt Of Thieves	-	-	A	Legend Of Faergall	-	-	L
Blackdye	L	P	-	Dragon's Breath	-	-	A	Gunsnip	-	-	A	Leisure Suit Larry 1	-	-	L
Bubbl' Cheat	-	-	A	Dragon's Lair (Anellung PC)	-	-	A	Halloween	-	-	A	Leisure Suit Larry 2	-	-	P
Buck Rogers	L	P	A	Dragon Wars	-	-	P	Hero's Quest	(L)	P	A	Leisure Suit Larry 3	-	-	P
Cadaver	L	P	-	Drakhen	-	-	-	Hillstar	-	-	A	Lucky Luke	-	-	(L) P
Carrier Command	-	-	-	Dungeon Master	-	-	P	Holiday Maker	-	-	L	Manhunter New York	-	-	A
Champions Of Krynn	L	P	-	Elite (Lsuing für A/M/ST)	-	-	A	Imperium Galactum	-	-	A	Manhunter-Sand Francisco	(L)	P	A

Program name	Drill's	Diaks	Preis	Program name	Drill's	Diaks	Preis
ALFA SPIELDESIGN	CEV	4	20,00	LADENFÄHRTUR	H	2	19,00
ALPHABETICALASTER				LIGHTNING PRESS	C	10	80,00
ALPHABETICALASTER	HCEV	28	60,00	LOTTA	H	1	1,00
AUTOKURV	H	1	5,00	PROCKING	HCEV	1	2,00
BAKING	H	1	2,00	RECHNUNG	H	1	1,00
CAPTAIN COME	HCEV	1	2,00	RIBBON			2,00
CHAMP & BATH	H	1	2,00	ROAD 2	C	20	10,00
CHIPS	H	1	0,00	CONV. 2	CCEV	28	10,00
CHIPS	H	1	0,00	TOOL FOR COMPILER	H	1	1,00
CHIPS	H	1	0,00	VON MEH JONG	V	1	1,00
CHIPS	HCEV	6	25,00	VOL. 2	H	1	1,00
CHIPS	H	1	0,00	WOL. 2	H	1	1,00
KONTENTVERWALTUNG	H	1	6,00	XENON ENTER	HCEV	1	5,00

Programme	Sprache d. Ankündigung	Art	Amiga	C -	128k PC
Anker Collection	S	ABP		19,90	
Angels in Hell	D	ABP			49,90
Bad Blood	D	RDL			49,90
Bad Boys	D	RDL		39,90	
Barde - Teil 1	D	RDL		49,90	
Barde - Teil 1 + Dungeon Wizard	D	RDL		49,90	
Barde - Teil 2	D	RDL	49,90		49,90
Beethoven	D	RDL		44,90	
Between Light & Lymphe	D	RDL		39,90	
Bombing	D	RDL		29,90	
Dungeon Wizard	D	RDL		29,90	
Enraged Miss	D	RDL		29,90	
Enraged Miss 2	D	RDL		29,90	
Enraged Miss 3 Professional	D	RDL		29,90	
Emir: Hughes Internal Secour	D	ABP	49,90	39,90	
Eye of the Hawk	D	ABP		39,90	
Eye of the Hawk Kick Off 2	D	ABP			
Flight 77	D	ABP			
Flugsimulator 2 Konpl. Off	D	SIM	19,90	49,90	
Football Manager	D	SIM	19,90		
Football Manager 2	D	SIM	29,90		29,90
Golden Poker	D	ABP		19,90	
In 10 Tagen um die Welt	D	FTN		9,90	
intellinet 3	D	FTN		19,90	
International Karate	D	FTN		19,90	
Jack	D	FTN	59,90	19,90	
Jump Jet	D	FTN		19,90	
Kunst der Katastroph	D	FTN			29,90
L.A. Crocheters	D	ABP		29,90	
Mercenary Kampendium	D	SIM		24,90	
Miscreant	D	ABP	29,90		
Overlord	D	SIM		24,90	
Phileas Foggus	D	ABP		39,90	
Phileas Foggus 2	D	ABP		39,90	
Rolling Thunder	D	ABP		19,90	
Sacred Oil	D	ABP	19,90		
Schurken (3D-Action)	D	ABP	19,90		
Silence	D	RDL		19,90	
Super Cycle	D	FTN		19,90	
Super Dragon	D	FTN		19,90	
Three Bloopers The Thunderclapper	D	ADU		29,90	
Thunderclapper	D	SIM		49,90	
Track & Field Incl. Jyrd	D	ABP	29,90		
Truck 2 - rev. 2 Scenarios	D	RDL		49,90	
Up Perilsome	D	SIM		49,90	
World Class Leaderboard	D	SFO	24,90		

[illegible][illegible]

*Ganz gleich, was Sie sich aus unserem breit gestreuten Angebot aussuchen: Unser Know-how und unser Kundendienst, der auf Ihre Bedürfnisse abgestimmt ist, geben Ihnen Sicherheit.*

Programname	AMIGA	IBM-PC	ST
Codenine-Icone	119,00	134,00	119,00
Codenine-Request	129,00	134,00	129,00
Codenine-Request 2	119,00	134,00	119,00
King's Quest 4	119,00	119,00	99,00
King's Quest 5 (VGA Version extra)	119,00	-	-
King's Quest 4 and 5 (grafik-sg)	219,00	-	-
Legend Quest Lowry 1	84,90	84,90	64,90
Legend Quest Lowry 2	99,90	99,90	64,90
Legend Quest Lowry 3	119,00	119,00	119,00
Legend Quest Lowry 4, 2 u. 3	149,00	149,00	-
Legend Quest Lowry 5 New York	119,00	119,00	119,00
Legend Quest Lowry 6	109,00	109,00	109,00
Machinistur 1 und 2	179,90	179,00	179,00
Po to Quest 1	84,90	84,90	84,90
Po to Quest 2	84,90	84,90	84,90
Po to Quest 3	179,00	149,00	149,00
Quest For The Dragon	119,00	-	-
Quest For The Glory	119,00	-	-
Space Quest 1	69,00	69,00	79,00
Space Quest 2	99,00	99,00	99,00
Space Quest 3	99,00	109,00	99,00
Space Quest 4	99,00	109,00	99,00
Space Quest 1 2 u. 3	249,00	254,90	249,00

[illegible][illegible]

JAMIS-GALS	10.0	BLAT
ANALYTICAL	10.0	LANCASTER
ANALYTICALS SPECIAL	10.0	LEGEND OF FAERGMAN
BUCKINGHAM	10.0	OLYMPIC
BURGESS	10.0	PARADISE 30
CLACKSON 2	10.0	PEPEMINA
CLARK	10.0	POPULARIS
DAKOTA 2 B	10.0	POTTERHOUSE
FAIRCHILD	10.0	PROSCYT
FESTIVALSTAD-DANCE	10.0	RALLIE CROSS
FILMMAKER	10.0	SPACE CASE
GRAND MANO CENTERVIEW	10.0	SUPER OF ROAD RACER
GRAPHIC TASK	10.0	THE BEEK
JAZZMAN	10.0	THE TWELF TRAP
LIFE OF POTTERHOUSE	10.0	YOUNG KING
LABEL V 2.0	10.0	WATERGEM (1 MB)

IBM-PC		
Ability Plus	dt.	199,90
Formular Manager Plus	dt.	349,00
ConText Pro	dt.	199,00
De Luxe Paint 2 enh.	dt.	399,00
Korrekto	dt.	99,90
Menu plus Festpl. Verw.	dt.	99,90
MS Word 5.0	dt.	1269,00
MS Word Nr. Windows	dt.	1499,00
MS Windows 3.0	dt.	469,00
MS Quickbasic	dt.	209,00
Newefekt Professional	e.	299,00
PC-Grid (Eisenbaki)	dt.	99,90
Timeworks Desktop Publ.s	dt.	496,00
Top-Tec Dia-Verwaltung	dt.	129,00
3 D Draw	dt.	199,00

CL-Mate	dt.	89,00
De Luxe Paint 1	dt.	249,00
De Luxe Paint 2	dt.	248,00
De Luxe Print 2	dt.	189,00
De Luxe Video 3	dt.	299,00
DevPak Assembler 2.0	dt.	139,00
Digi View Gold 4.0	dt.	349,00
Digi View 3	dt.	179,00
Disamorn	dt.	169,00
Dynal	dt.	69,00
Edo Manager	dt.	49,00
Lotto	dt.	99,00
Kalkylator	dt.	199,00
Pagecolor 2	dt.	199,00
PC-Handler	dt.	69,00
Professional Draw	dt.	247,00
Professional Page	dt.	407,00
TFMX Workstation	dt.	129,00
Turbo Print 2	dt.	87,50
Turbo Print Professional	dt.	179,00
X-Copy 2 - Hardware	dt.	49,00
X-Copy 2 - Prt. - Hardware	dt.	89,00
Lernsoftware von M & T	dt. ja	89,00
Deutsch/Englisch/Erkennung 1,2/		
Mathematik 1,2/3/Physik		



"L" und "P" in Klammern bedeutet:  
Pläne in der Lösung enthalten  
Fett gedruckte Titel sind neu!

**(ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH  
ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)**

### 3 CHAOS STRIKES BACK

[illegible]

Druckfehler, Irrtum und Preisänderung vorbehalten

### RESEARCH DESIGN

**WIR SCHAFFEN ABHILFE.** Erwerben Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 15,-

	Lösungshüllen	Spieler Zubehör
zugewiesene Fremdkosten für Vorkasse v. Spiel-Kreditkarte (Mand)	3,50 DM	6,50 DM
Paar-Karte (Mand)	6,50 DM	9,90 DM
Versandkosten Ausland (Vorkasse)	10,00 DM	13,00 DM
Versandkostenretab.	45,00 DM	99,00 DM

- ☐ Komplettlösung
- ☐ Plan/Pläne
- ☐ deutsche Anleitung
- ☐ Software-Test
- ☐ Programm/Modul
- ☐ Zubehör Hardware
- ☐ Lektüre & Brosch.

Name \_\_\_\_\_  
 Straße \_\_\_\_\_  
 Wohnort \_\_\_\_\_  
 Telefon \_\_\_\_\_  
 Computer \_\_\_\_\_

**FRANK HEIDAK**

**Bestellannahme:**  
Tel. 0221/40 74 47, 406888, 401780  
Telefax 0221/401989

0221/402493, RI. MAIL PO. BOX 27-32-19 00119

**Kundendienst Software:**  
0221/490 0127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr



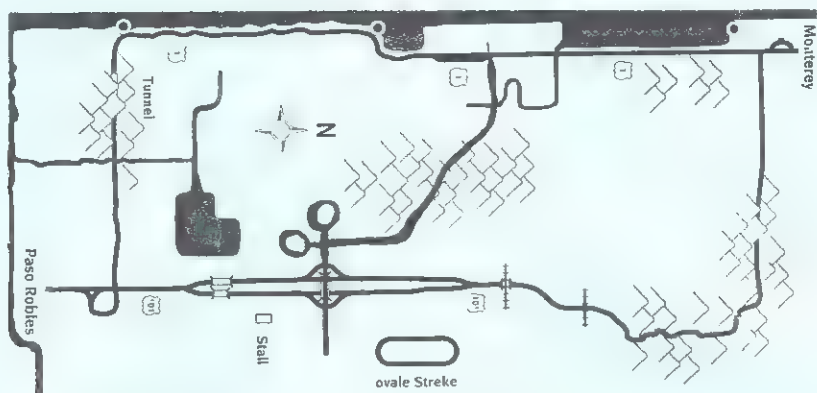


**OBJETIVO :**

- (1) BENUTZT MAN BEIM SCHORN-  
STEIN  
(2) BRAUCHT MAN IM HAUS  
(3) BRAUCHT MAN BEIM COMPUTER:  
(4) BRAUCHT MAN BEI DER RIESEN-  
ROSE







## Test Drive III

André Horst aus Hagen hat alle Geheimstrecken von "Test Drive III" ausgeknobelt. Eine zeitsparende Abkürzung gefällig?

1. Am Anfang der Geheimstrecke kommt ein Schild mit der Aufschrift "Road Closed".

Dies kann man einfach umfahren. Am Ende der Strecke kommt das gleiche Schild noch einmal.

2. Hier ist die Strecke nur als grauer Weg vor der Stromleitung zu erkennen. Man muß guf aufpassen, damit man nicht daran vorbeifährt. Auf dem Weg kann man maximal

100 fahren. Paßt am Ende auf die Bauarbeiter auf. Ihr verliert einen Wagen, wenn Ihr einen Unfall verursacht.

3. Hier findet Ihr wieder nur zwei "Road Closed" Schilder.

4. Auch bei dieser Strecke stehen wieder die beiden Schilder, aber es gibt noch eine Besonderheit. Man muß, wenn

die Abkürzung wieder auf die Hauptstrecke zurückführt, nach links abbiegen, anstatt nach rechts.

5. Um diese Abkürzung zu erwischen, müßt ihr einen kleinen Abstecher über die Wiese machen (gestrichelte Linie auf der Karte)

Also, Gas geben und los! vw

## Auf nach Weinheim

an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

### MN-HobbySoft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim

Tel. 06201/181201

Parkplatz am Museum

(ausgesch. Idert)

Mo, Sa. 9.30-12.30

Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise, täglich Neuheiten, ständig Sonderangebote.

## Computerspiele

### Module

Software zum Anfassen, alle Systeme, großer Parkplatz, leicht zu finden.

Jetzt auch im  
Copyshop Alt-Marzahn  
Alt-Marzahn 64a  
O-1140 Berlin

Auf nach  
Berlin-Marzahn



### GORDON BOYD

HARD- UND SOFTWARE-VERTRIEB

Brusussstr. 37, 6530 Bingen a. Rhein 15

Telefon 06721/35302

Titel	AM	ST	PC
Alpha Waves	Geo 69,90	69,90	
A 10 Tank Killer	Sim 89,95		89,95
Alcatraz	Act 72,95	72,95	82,90
Rig Business	Sim -	-	63,00
BattleTech 2	Act -	-	87,90
Capitex	Adv 64,90	64,90	-
Cosmic Forge	Roll 89,90		89,90
Knights of the Sky	Sim -	-	89,90
Lemmings	Act 59,90	-	-
Rise of the Dragon	Act -	-	89,90
Red Baron VGA	Sim -	-	89,90
Speichererrw 512 KB A500			99,90
Speichererrw 2 MB A500			380,00
Speichererrw 2/8 mit 2 MB A2000			440,00
A2001 Floppy A2000			798,00
Golden Image Maus HI-RES			89,90

Druckfehler u. Preisänderungen vorbehalten

## THE SOFTWARE MOPACS

DIE SPEZIALISTEN

030/6944862

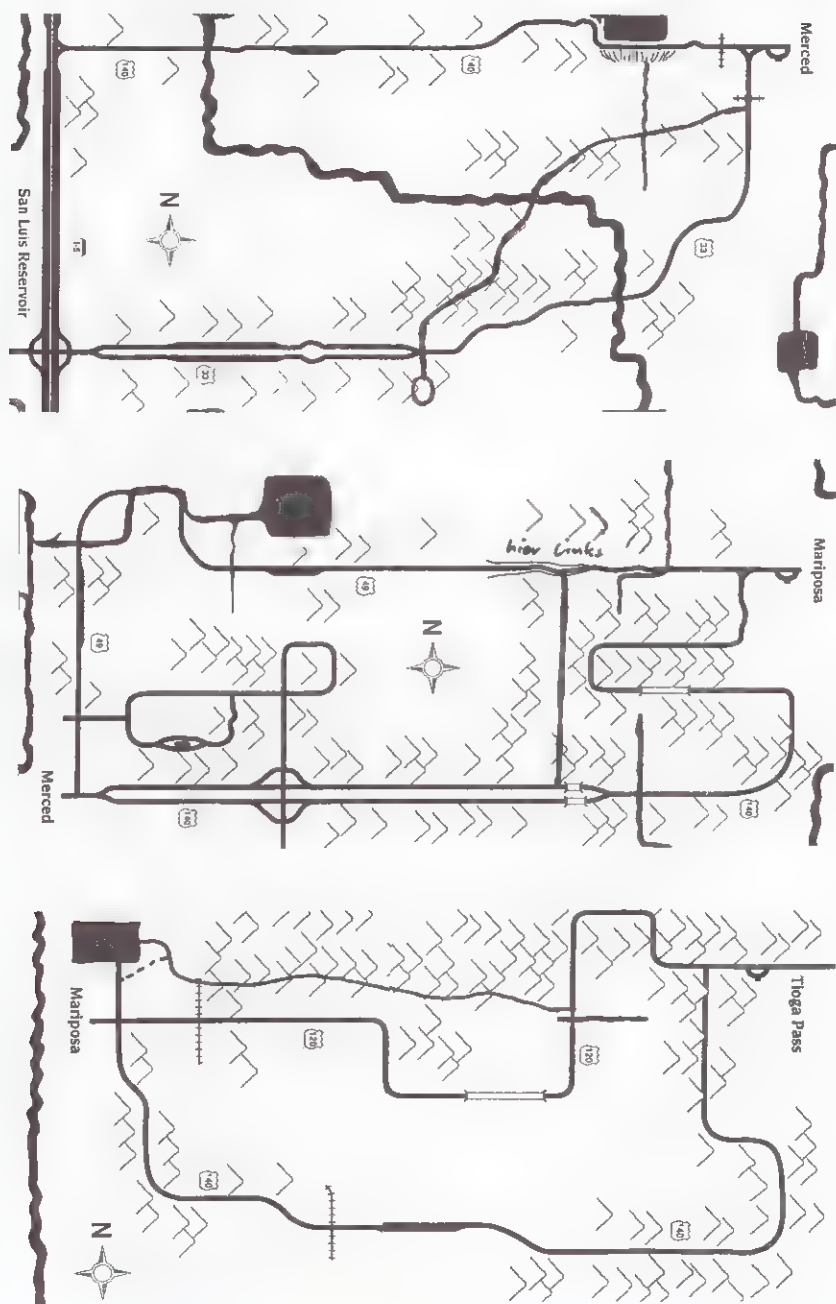
PC	Amiga	SI	PC	Amiga	SI
Amiga + 512 KB	99,95		Tya of the Beholder	69,95*	69,95*
Amiga ext. Laufwerk	185,-		Tolson MK II	a.A.	a.A.
A-10 Tank Killer	84,95	79,95	Fate Gates of Dawn	a.A.	64,95*
Band + Tale 3	69,95	69,95*	Flight of the Intruder	84,95	a.A.
Baron of Loosie Forge	a.A.	a.A.	Genghis Khan	84,95*	84,95*
RAT	74,95	71,95	Gods	-	64,95*
Buck Rogers	71,95*	64,95	Great Courts 2	69,95*	62,95*
Cadaver	66,95	66,95	Hard Nova	70,95	
Charybdis of Krynn	66,95	68,95*	Impenium	72,95	64,95
Chant's Stripes Back	a.A.	61,95	Kings Quest 5	84,95	
Command HQ	a.A.		Lemmings	a.A.	59,95
Curse of Aztec Bonds	59,95	69,95	Legend of Fairghall	70,95	64,95
Death Knights of Krynn	74,95*	a.A.	Lord of the Rings I	84,95	
Dragonlight Special Ed	69,95	69,95	Mt. Tank Platoon	84,95	69,95
Dragonwar (Berkshire)	72,95	64,95	Marjo Andretti Racing	a.A.	a.A.
Dungeonmaster	94,95*	62,95	Midwinter 2	74,95*	69,95*
Elvira	89,95	70,95	IMG 29 Fulcrum	84,95	79,95

## ! Action! NIES Mega Drive Master ! Programm! Game Boy Lynx

PC	Amiga	SI	PC	Amiga	SI
Moon Base	79,95		SimCity Architecture 102	39,95*	39,95*
Monkey Island (dt.)	72,95	69,95*	Sim Earth	89,95	a.A.
MLIDS	69,95	64,95	Skil or Die	69,95	64,95*
NAM 1965 75	84,95*	69,95*	Sorcerers get all the Gift	74,95	-
Nightshift	59,95	54,95	Space Quest 4	37,95	-
On the Road	67,95*	67,95	Space Quest 4	84,95*	-
PGA Tour Golf	65,95	65,95*	Speedball 2	71,95*	65,95
Pirates	59,95	59,95	Thor's Finest Hour 1	65,95	69,95
Pool of Radiance	64,95	64,95*	Thor's Finest Hour 2	79,95*	-
Powermonger	72,95*	68,95	Transworld	69,95	65,95
Railroad Tycoon	80,95	80,95*	Ultima 5	71,95	71,95
Red Baron	34,95		Ultima 6	79,95	-
Rings of Medusa 2	a.A.	a.A.	Warlords	69,95	67,95*
Savage Empire	80,95	-	Wing Commander	79,95	79,95*
Secret of Silver Blades	65,95*	65,95*	W.C. Secret Mission 102	39,95	-
Silent Service 2	82,95	79,95*	Wolfpack	86,95	72,95
Sim City	86,95	86,95	Wonderland	82,95	70,95*

Der Versand erfolgt per Fernschreiben, es werden auch Preisänderungen vorbehalten. Die Preise in der Anzeige sind gültig, solange der Vorrat reicht. Die 100 (Dollars) betragende Spende wird im Rahmen der 100 (Dollars) Spende an die UNICEF (United Nations Children's Fund) gespendet. Die Spende wird im Rahmen der 100 (Dollars) Spende an die UNICEF (United Nations Children's Fund) gespendet. Die Spende wird im Rahmen der 100 (Dollars) Spende an die UNICEF (United Nations Children's Fund) gespendet.





Alle Strecken von Test Drive III: Abkürzungen leichtgemacht





## DR. BOBO ANTWORTET

### Police Quest II

Dieter Müller aus Essen möchte Sonny mit seiner Freundin Mary telefonisch verbinden, nachdem er die dazu auffordernde Meldung der Infobox entnommen hat. Er hat schon versucht über die Vermittlung Marys Nummer herauszufinden. Die werde Dame in der Vermittlung hat ihm jedoch gesagt, daß sie dafür nicht zuständig ist. Dann hat sie ihm eine andere Nummer genannt, unter der aber leider keiner abhebt. Wer kann mit der richtigen Rufnummer aus-helfen? **vw**

### Legend of Faerghail

Eine Frage, die immer wieder gestellt wird: Wie lauten die Antworten auf die Fragen der vier Elementarwächter vor dem Orakel? Welcher Spieler erbarmt sich der vielen Helden, die nicht mehr weiterwis-sen? **vw**

### Cadaver

Stephan Mennicken aus Neresheim hat immerhin schon den Drachen besiegt und es bis in den zweiten Level geschafft. Dort gibt es aber auch genug Probleme. Nach dem Labyrinth kommt er an eine Tür, die von innen verschlossen ist. Wer macht sie auf?

1. Was fängt er mit den Flaschen und der Bowlenschüssel an?
2. Es gibt einen Gang, der mit zwei Mauern versperrt ist, wie kommt er dort weiter?
3. Welche Funktion hat der Schalter im Saal der Hauptleute? **vw**

### The Bard's Tale I

Martin Wieke aus Michelbach ist in "The Bard's Tale I" auf Probleme gestoßen, die er nicht mehr alleine lösen kann

In den Sewers hat er von einem Magic Mouth das Lösungswort für den Eintritt in die Katakomben erhalten und hat sich dort des blutdürstigen Hexenkönigs entledigt. Mit dessen Auge läuft er jetzt durch Skara Brae, ohne zu wissen, was er ihm eigentlich nützt. Auch im Schloß von Baron Harkyn weiß er nicht so recht weiter. Wer gibt Martin die nötige Starthilfe? **vw**

### Die Antwort zu Phantasy Star II

Bernd Heiler hatte Probleme mit "Phantasy Star II". Jochen Huppert aus Holz weiß Rat.

Leider gibt es keine Möglichkeit, Nel wiederzubeleben. Truth und Green Sleeves sind relativ nutzlos, und man kann sie ruhig verkaufen. Star Mist braucht man ebenfalls nicht, um das Spiel zu lösen, denn wenn man sich mit Trimate vollpackt, reicht das vollkommen aus. Da Dark Force ein sehr starker Gegner ist, sollte man schon Level 45 erreicht haben und Rudo, Anna und Kain in die Party aufnehmen.

Bevor ihr die Kiste öffnet, in der sich Dark Force befindet, solltet ihr am besten volle Kraft und Magie besitzen.

Jetzt zum Kampf: Ihr selbst müßt den Zauberspruch Megid wählen, und alle anderen sollten sich mit Trimate heilen. Drückt jetzt Feuerknopf B, um den Kampf schnellstmöglich zu unterbrechen. Gebt jetzt wieder die gleichen Befehle ein und wiederholt das so oft, bis eure Spielfigur keine Magiepunkte mehr hat. Kain solltet ihr jetzt mit dem Zauberspruch Nagaj weiterkämpfen lassen. Die anderen benutzen ihre normalen Waffen.

Vergeßt aber nicht, eure Leute zwischendurch mit Trimate zu heilen. Mit der nötigen Geduld werdet ihr Dark Force schon in die Knie zwin-

gen. Leider ist Dark Force nicht der letzte Gegner, denn am Ende des Dungeons erwartet Euch noch das mächtige Mother Brain. Am besten geht ihr vorher wieder in eine Stadt, laßt Euch heilen und kauft genügend Trimate. Bei dem Mother Brain solltet ihr übrigens die gleiche Taktik anwenden, die schon bei Dark Force für durchschlagenden Erfolg gesorgt hat. **vw**

### Hollyday Maker

Uwe Treger aus Hünfeld ist auf der Suche nach einem Paßwort. Er sitzt auf dem Berg in der Wetterstation und kann den Computer nicht starten. Wer befreit ihn aus seiner müßigen Lage? **vw**

### King's Quest IV

Frank Tüttelmann aus Iserlohn hat Probleme mit dem Troll. Genauer gesagt mit dem Troll hinter dem Wasserfall. Der Bursche ist immer schneller als Frank und läßt ihn nicht vorbei. Hat jemand eine Ahnung, wie der hartnäckige Kerl zu bezwingen ist? **vw**

### Die Antwort zu Wasteland

Heinzjörg Rabe aus Langenhagen kann die Frage von Andreas Kalkbrenner aus Heide beantworten. Andreas hatte keinen Weg gefunden, um in das "Inner Sanctum" zu kommen.

Links neben der Treppe, die vom "Outer Sanctum" zum "Inner Sanctum" führt, befindet sich eine Tür, die zu zwei Nebenräumen führt. Die Verbindungstür zwischen beiden Nebenräumen zerstört man mit einem "plastic explosive". Im rechten Raum befindet sich ein Handrad (wheel), mit dem man eine Winde betätigen kann. Hier muß man das Attribut

"Strength" benutzen. Dadurch wird das Fallgatter (portcullis) hochgezogen und der Weg ins "Inner Sanctum" freigegeben. **vw**

### Final Fantasy Legend I

Tobias Kühn aus Waging ist auf seinem Game Boy die Luft ausgegangen. Genauer gesagt, er kommt in der zweiten Welt von "Final Fantasy Legend I" nicht in das Schloß unter Wasser. Offensichtlich hat er den irseid noch nicht gefunden. Kann ihm jemand den Weg beschreiben, damit seine Helden endlich weitermachen können? **vw**

### Ultima VI

Ralf Dankel hat eine Frage zu "Ultima VI". Die Magierin Xiao in Moonglow weigert sich, ihm Sprüche des achten Levels zu verkaufen. Sie verlangt von ihm, daß er das Geheimnis der Wisps lernt. Ein Wisp, angesprochen auf das Geheimnis, übergibt ihm eine Rolle mit dem Spruch Armageddon. Leider erkennt Xiao dies nicht an. Was muß er tun, um die reservierte Dame zu überzeugen? **vw**

### It Came from the Desert II — Antheds

Aleksandar und Ludwig aus Wien haben Probleme mit den Riesenarmeen. Der Safe im Krankenhaus will einfach nicht aufgehen. Sie sind zwar im Besitz aller drei Codenummern, trotzdem ist die Tür wie zugenagelt. Wer leistet Erste Hilfe? **vw**



## Gradius III (Super Famicom)

Je mehr Extrawaffen sich in einem Ballerspiel finden, desto fanatischer suchen die Spieler nach einem Cheat, der ihnen gleich zu Beginn des Spiels die volle Ausrüstung verschafft. Thorsten Zeller aus Göttingen hatte bei der Suche nach einem solchen Trick für "Gradius III" Erfolg. Startet das Spiel ganz normal und begeben Euch in den Pausenmodus. Drückt hier das Joypad zweimal nach oben und zweimal nach unten. Jetzt gebt Ihr auf den beiden auf der Pad-Rückseite angebrachten Tasten hintereinander links, rechts, links, rechts ein. Zum Abschluß drückt Ihr die Taste B, danach Taste A und nehmt Euren Feindflug wieder auf. Aus Eurem biederem Anfängerraumschiff ist mittlerweile natürlich ein gut ausgestattetes Waffenarsenal (inklusive Schutzschild) geworden.

Warnen will Euch Thorsten jedoch davor, die Tasterbewegungen (links, rechts, etc.) auf dem Joypad einzugeben, den beliebten Konami-Standard-Cheat also originalgetreu an Gradius III zu erproben. Ein recht unangenehmer Selbstzerstörungsmechanismus wird aktiviert. *wi*

## Doramon (PC-Engine)

Kurz und bündig. Oliver Baga aus Bremen verrät Euch, wie Ihr schon während Eurer ersten "Doramon"-Sitzung den letzten Level erforschen könnt. Das Paßwort:

Blauer Knopf nach links  
Blauer Knopf nach links  
Blauer Knopf nach rechts  
Gelber Knopf nach vorne *wi*

## Soccer Boy (Game Boy)

Patrioten entwickelten anscheinend das Game-Boy-Modul "Soccer Boy". Der Spieler darf ausschließlich im Trikot der japanischen Mannschaft gegen das internationale Feld kicken. Dieter Schwarz ließ sich damit jedoch nicht abspie-



**W**ährend Tips und Tricks für Nintendos Prachtkonsole Super Famicom in immer größeren Mengen eintreffen, gehen uns die nützlichen Cheats für das Master System langsam aus. Dabei sind doch in den letzten Monaten einige durchaus vorzeigbare Spielchen für die "kleine" Sega-Konsole erschienen. Vor allem über Tips und Paßwörter zu aktuellen Master-System-Titeln wie z.B. "Impossible Mission" wurden sich wir und natürlich unsere Leser freuen. Eingedeckt sind wir jedoch mit Material von all den fleißigen "Goo-

sen: Drückt im Menü, in dem Ihr die gegnerische Mannschaft auswählt, gleichzeitig A, B und Select. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr nun selbst das Team wechseln. *wi*

## Arrow Flash (Mega Drive)

"Arrow Flash" ist nicht nur der Name des Ballerspiels, sondern auch der der effektiven, jedoch kurzlebigen Sonderwaffe dieser Mega-Drive-Ballerei. Ken Takeda aus Brugg verrät, wie Ihr die Superwaffe für die Dauer von nahezu einem ganzen Level aktivieren könnt. Begeben Euch in das Option-Menü und stellt den Arrow Flash auf "Charge". Verlaßt das Menü und seht Euch den Vorspann bis zum Ende an. Jetzt könnt Ihr das Spiel normal starten. Während der Ballerei könnt Ihr, sobald Euer Arrow Flash auf "Stock" ist, diesen durch Druck (ca. eine Sekunde lang) auf die Flash-Taste aktivieren. Der kombinierte Schutz- und Offensivschirm bleibt Euch nun fast bis zum Levelende erhalten. *wi*

nies"-, "Faxanadu"-, "Zelda"- und "Super Mario"-Spielern. Also bitte keine Karten und Tips mehr zu obengenannten Spielen schicken.

Unser Tip des Monats und die damit verbundenen 500 Mark gehen diesmal an Ulrich Schlecht, der "Final Fantasy Legend" schon gelöst hatte, als die meisten seiner Rollenspielkollegen noch auf dem ersten Kontinent herumstöberten. Viel Spaß beim Mogeln wünscht Euch

*Winnie*

## TIP DES MONATS Final Fantasy (Game Boy)

Ulrich Schlecht aus Wemding war am schnellsten: Seine "Final Fantasy Legend"-Lösung (komplett mit sehr übersichtlichen Karten) flatterte uns schon Ende Januar in die Redaktion und lag damit sogar noch vor der Komplettlösung aus der Feder des Rollenspiel-Experten Michael Hengst auf meinem Schreibtisch. Da für kassiert Ulrich Schlecht unseren "Tip des Monats". Mit den 500 Mark kann er sich schon mal mit Batterien für die

nächsten Teile der Rollenspiel-saga ausstatten.

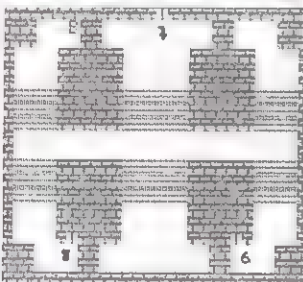
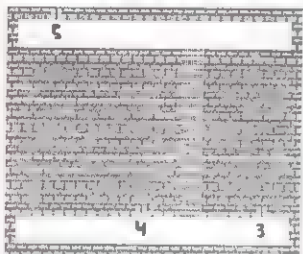
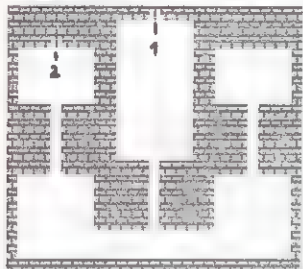
Ergänzt haben wir Ulrichs Tips um ein paar Anmerkungen unseres Lesers Lars Heiligenstühler aus Lemgo, dessen Komplettlösung uns knapp eine Woche nach der von Ulrich erreichte. Beide empfehlen eine Abenteurergruppe aus zwei Menschen, einem Monster und einem Mutanten. Das Monster sollte sich jedoch ausschließlich vom Fleisch stärkerer Monster ernähren, damit aus ihm ein rechter Prachtkerl wird. Der Bogen ist eine gute Waffe, Magier sollten jedoch (spätestens vor dem Kampf gegen Gen-Bu) Ice- oder Fire-sprüche aufkaufen.

Der erste Kontinent ist im Handbuch ausführlich beschrieben, so daß wir uns jedes weitere Wort sparen können.

Der zweite Kontinent: Hier lauft Ihr einfach nach Osten in die Stadt, kauft gute Waffen und geht dann nach Norden in den Dungeon. Der richtige Weg ist auf der Karte verzeichnet. Auf der Insel, auf der Ihr gegen Ende landet, findet sich ein kleines, schwimmendes Eiland. Es läßt sich gut als Schiff mißbrauchen und Ihr könnt damit den alten Mann tief im Süden besuchen. Im Süd-Osten hingegen ist eine Insel mit einer Palme, auf der Ihr Arseed ("Luftsamen") findet; damit könnt Ihr auch unter Wasser atmen. Schnappt Ihn Euch und reist nach Nordwesten zum Wasserwirbel weiter. "Ultima III"-Veteranen wissen natürlich, wo's langeht: Hinein in den Strudel und ab zur Unterwasserwelt im Osten. Habt Ihr Euch dort gestärkt und aufgebaut, dürft Ihr dem (Unterwasser-)Dungeon im Süden einen Besuch abstatten. Durchquert ihn und Ihr findet Euch vor einem Schloß wieder. Dort solltet Ihr nach dem Bluekey (Schlüssel) Ausschau halten; erst danach sollte man in der Schatzkammer den (auf der Karte markierten) Edelstein untersuchen und damit den Drachen Sei-Ruy heraufbeschwören. Falls Ihr den Kampf überlebt, werdet Ihr, sobald Ihr einen beliebigen anderen Edelstein untersucht, wieder an die Wasseroberfläche gespült. Wer Ihr nun als strahlende Sieger zum alten Mann zurückkehrt, gibt dieser Euch ein Rätsel auf. Kauft Euch als Antwort das Battlesword (Schwert) und haltet es dem Alten unter die Nase. Ihr bekommt den Blueorb

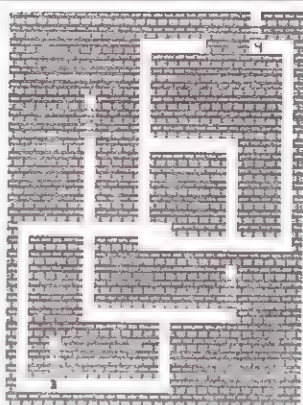
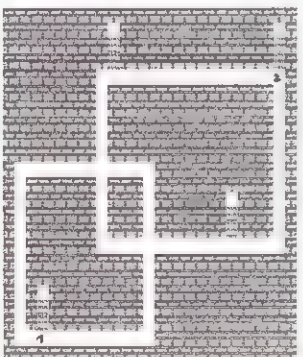


## Der Weg zum zweiten Level

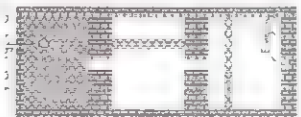
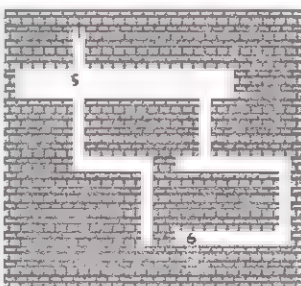
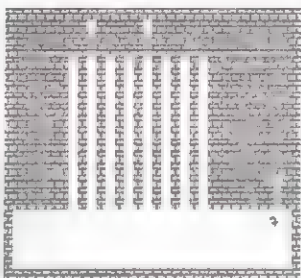


B = Brunnen, 1 = Ankunft, 2 = zu 3,  
4 = falsches Paradies, 5 = zu 6,  
7 = 2. Kontinent, 8 = Höhle

## Der Weg zum dritten Level

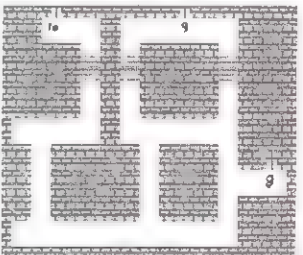
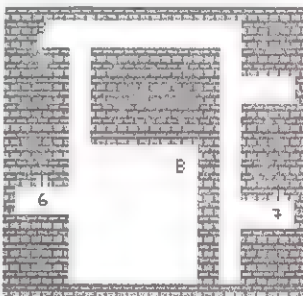
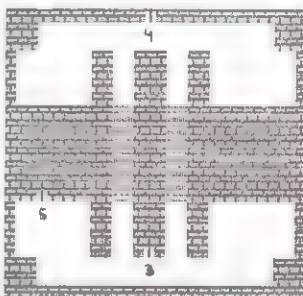
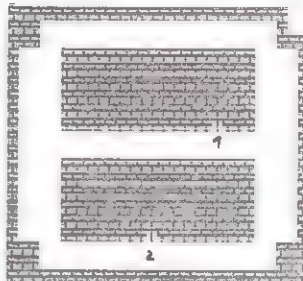


## Der Unterwasser-Dungeon



1 = Eingang, 2 = zur Insel mit Dungeon,  
3 = Eingang, 4 = schwimmende Insel,  
5 = Eingang, 6 = zu 7, 8 = Ausgang,  
0 = Orb

## Der erste Level

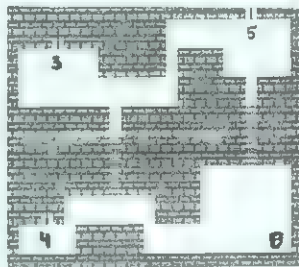
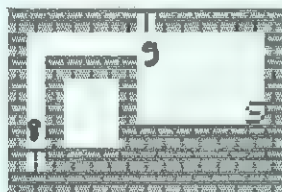
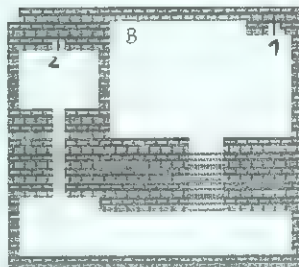
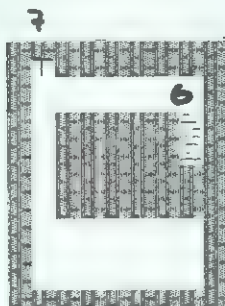
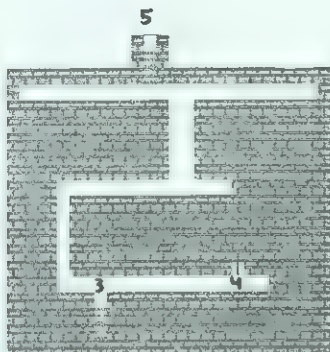








## Der Weg zum vierten Level



S = Jailkey, 1 = Hier kommt man an,  
2 = zu 3, 4 = Raum mit Schätzen,  
5 = zu 6, 7 = zu 8, 9 = Flugzeuge

MEGA-DRIVE Abholmännchen	<b>GAME-PLAY</b>	<b>GAME BOY</b> Mitzensand
	<p>SEGA MEGA DRIVE - Tiger Heli, Dick Tracy, Joe Montana Football, Volleyball, Aeroblast, Gynoug, Skull &amp; Crossbones, Fantasy Star III, Master of Weapon, Fantasy Zone II, Cross Fire, Super Airwolf, Caesar Blood</p> <p>PC-ENGINE - Jackie Chan, Popolous, S.C.I., It came Battle Chess, Lords of Rising Sun, Power Eleven, Might &amp; Magic, Omega Fighter TV Sports</p> <p>GAMEBOY - das Neueste vom Neuesten auf Anfrage</p> <p>ACHTUNG - JETZT AUCH SAMSTAGS GEÖFFNET!!!</p> <p>Formen Sie unsere kostenlose GAME-NEWS mit aktuellen Spieletests an.</p>	<p>Nur 90,- DM</p> <p>109,- DM</p> <p>99,- DM</p> <p>89,- DM</p> <p>119,- DM</p>
<p><b>4837 VERL 1</b></p> <p>TEL. 05246/81184 Fax: 05246/81270</p> <p>Österwieser Str. 70, 4837 Verl 1</p> <p>Ablauf: Mo-Fr 10-19h Sa 10-14h</p> <p>anger Do. - 21h, anger Sa. - 18h</p> <p>24-Stunden-Bestellservice unter 05246/1572</p>	<p><b>1000 BERLIN</b></p> <p>TEL. 030/6912155. Täglich ab 10h</p> <p>Alle Systeme u. Zubehör am Lager</p> <p>Alle Neuheiten sofort lieferbar</p> <p>Direktimport, Händleranfragen erwünscht. Hotline</p> <p><b>05246/81184</b></p>	<p>AMIGA SHM ATARI ST</p>

**TELEFON 0711-262 42 09**

**HEISSE SOFT & COOLE PREISE**

SEGA MEGADRIE - Tiger Heli, Dick Tracy, Joe Montana Football, Volleyball, Aeroblast, Gynoug, Skull & Crossbones, Fantasy Star III, Master of Weapon, Fantasy Zone II, Cross Fire, Super Airwolf, Caesar Blood

PC-ENGINE - Jackie Chan, Popolous, S.C.I., It came Battle Chess, Lords of Rising Sun, Power Eleven, Might & Magic, Omega Fighter TV Sports

GAMEBOY - das Neueste vom Neuesten auf Anfrage

ACHTUNG - JETZT AUCH SAMSTAGS GEÖFFNET!!!

Formen Sie unsere kostenlose GAME-NEWS mit aktuellen Spieletests an.

**TOP 4 TALSTR. 69 C 7000 STUTTGART 1**



## SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEO SPIELKONSOLEN!

Wir führen sämtliche Geräte, Spiele, Zubehör, günstige Gebrauchsgüter und Sonderangebote, Zeitschriften und vieles mehr für alle gängigen Videospielkonsolen, wie z. B.

SEGA MEGA DRIVE, SEGA GAME GEAR, SEGA MASTER SYSTEM, NINTENDO GAME BOY, NINTENDO NES, ATARI LYNX, SNK NEO GEO, PC "HANDY" ENGINE GT, und weitere Systeme.

Ständig mehrere tausend Spiele auf Lager, ständig Neuzugänge, z. B.

MEGA DRIVE:

Aleste, Aeroblast, Ishido, Midnight Resistance, Dick Tracy, Gynoug, Super Airwolf, Fantasy Star III, Tiger Heli, Sonderangebote ab 39,- DM!

GAME BOY:

Alle Klassiker und Neuheiten, Sonderangebote ab 29,- DM!

Gesamtkatalog und aktuelle Angebotslisten gegen selbstadressierten und frankierten (DM 1,-) DIN A 5 Umschlag oder für sofort Info: 0 53 22 / 54 081.

**SEGA**  
MEGA DRIVE

## CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 - 3388 Bad Harzburg - (0 53 22) 5 40 81 / 82 - Fax 5 08 78

Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ-Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten





Maschinen angegriffen werden. Nach dem Sieg (Ihr besitzt nun das Erase99) findet Ihr Euch in der Stadt wieder. Durchquert die Totenstadt (nur der Mann in der Kneipe ist noch am Leben) in Richtung Nord-Westen und Ihr geratet in das Schloß des Feuervogels. Auch hier solltet Ihr einfach durchmarschieren, bis Ihr auf eine Art U-Bahn stößt. Nichts wie rein, haltet Euch jedoch immer links. Habt Ihr den Ritter, den Ihr nun trefft, angesprochen, befindet Ihr Euch auch schon beim gefürchteten Feuervogel Su-Zaku. Mit dem Erase99 seit Ihr ihm jedoch gewachsen. Ein Mädchen überreicht Euch (als strahlende Sieger) die Sphere.

Ashura: Den Turm müßt Ihr bis zum 23. Stockwerk heraufsteigen. Wenn der Gang breiter wird und bevor der böse Ashura ganz zu sehen ist, müßt Ihr Euch nahe der Wand halten. Tut Ihr's nicht, werdet Ihr zur Strafe wieder nach unten gebeamt. Kämpft Ashura nieder und laßt weiter nach oben. Nicht erschrecken, wenn Ihr durch eine Falltür in die Tiefe plumpst. Ihr landet sicher auf dem ersten Kontinent und macht Euch jetzt mit den edelsten Waffen — und mindestens je 600hp (Menschen) bzw. 300hp (Mutant) am Körper — Im Gepäck auf zum wahren Oberbösewicht. Wenn Ihr jetzt den Turm ein weiteres Mal betretet, müßt Ihr nochmals gegen alle vier Hauptschurken antreten. Ashura taucht jedoch nicht mehr auf. Gelingt es Euch, bis ganz hinauf durchzukämpfen, landet Ihr auf einem recht seltsamen Kontinent. Untersucht den Orb und alle Energie ist Euch wiedergegeben. Jetzt geht's gegen den Creator, der mit dem Flare-Zauberspruch angreift. Nach hartem Kampf erwartet Euch nur noch der (leider enttäuschende) Nachspann. Die Fortsetzung zu diesem prachtvollen Spiel wird in Japan übrigens schon eifrig gespielt.

## Strider (Mega Drive)

Ergänzung zur "Strider"-Komplettlösung: Zwei weitere Extras entdeckte Andreas Kresse aus Crimmitschau. Im dritten Level befindet sich auf dem oberen Katapult in der Luft hängend ein verstecktes

Energiesymbol. Im fünften Level gibt's sogar noch ein Extra-Leben zu holen: Schaut mal an der zweiten Radarantenne ganz oben nach.

## Populous (Mega Drive)

David Schein aus Düsseldorf verrät Euch, wie Ihr alle Welten dieses göttlichen Strategiespiels anwählen könnt. Wählt zuerst "New Game" an und haltet danach Knopf B gedrückt. Jetzt müßt Ihr das Steuerkreuz solange nach oben und nach unten drücken, bis einige Nummern erscheinen. Jetzt könnt Ihr die Levels bis 2269 (das ist der letzte!) frei anwählen.

## Batman (Game Boy)

Zur Nachahmung empfohlen: M. Zoss aus Kirchdorf in der Schweiz hatte einfach keine Lust mehr, nach jeder Niederlage gegen den Joker den ganzen Level noch einmal zu durchlaufen. Wütend drückte er nach dem Ableben mehrmals schnell hintereinander die Starttaste und stand zu seiner Überraschung sofort wieder vor dem Joker.

## Sword of Sodor (Mega Drive)

Dieter Schwarz aus Lich hat ein wenig mit den magischen Tränken von "Sword of Sodor" herumexperimentiert. Die Flaschen in Rot (Stärke), Blau (Heilung), Orange (Zerstörung) und Lila kann man sich bekanntlich auch kombiniert hinter die Binsen kippen. Jeder Hobby-Barkeeper hätte seine Freude an folgenden Mischgefekten:  
Rot + Blau: kein Effekt  
Rot + Orange: Flammenschwert  
Rot + Lila: Extraleben  
Blau + Orange: Achtung, tödliches Gift!  
Blau + Lila: unsichtbar und unverwundbar  
Orange + Lila: Flammenschwert

## Gargoyle's Quest (Game Boy)

So, das war's dann: Raphael Fiore aus Schönenwerd in der Schweiz ließ uns das ultimative Paßwort für das schwere Game-Boy-Spiel "Gargoyle's Quest" zukommen. Es lautet  
9 C J A — 5 L H B

Damit düst Ihr unverzüglich in die letzte Welt zum finalen Endgegner. Eine erstklassige Ausrüstung besitzt Ihr natürlich auch.

## Pilot Wings (Super Famicom)

Bruchpilot Florian Fräster aus Strande hat sich mittlerweile, dank seines Super Famicoms und "Pilotwings", zum absoluten Fliegeras entwickelt. Hier seine Paßcodes für alle vier Flugschulen:  
985206  
394391  
520771  
108048

## Burning Force (Mega Drive)

Kein Ballerspiel ohne versteckte Levelanwahl. Ken Takeda aus Brugg verrät wie's bei "Burning Force" gemacht wird. Schaut Euch das vierte Demo (Stage 2-4) bis zum Ende an. Sobald das Titelbild wieder erscheint, haltet Ihr die Tasten "A" und "C", sowie das Steuerkreuz nach links gedrückt. Falls Ihr nun auch Start drückt, geratet Ihr in das gewünschte Menü.

Ihr wollt Burning Force komplett durchspielen, scheitert jedoch an der geringen Anzahl Eurer Bildschirmebenen? Gebt einfach folgende Kombination während des Titelbildes mit dem Joypad ein

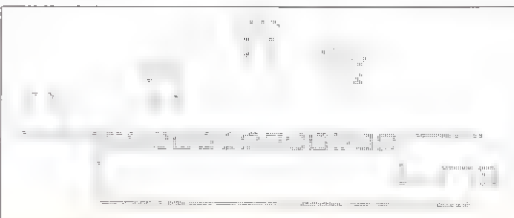
B A B A C A A  
Zehn Leben wurden Euch nun gutgeschrieben.

## Final Fight (Super Famicom)

Falls Ihr, wie Turang Ahadi-Oskui aus Berlin, bereits Nintendos neueste Videospielkonsole besitzt, könnt Ihr Euch mit seinem Tip das Überleben in "Final Fight" gehörig erleichtern. Drückt während des Titelbildes den linken Taster und Start. Ihr befindet Euch nun in einem Menü, in dem Ihr unter anderem am Schwierigkeitsgrad und an der Anzahl der eigenen Leben herumputzen könnt.

## PC-Gengin (PC-Engine)

Stefan Sons aus Marl hat sie gefunden, die Möglichkeit bei "PC-Gengin" Dutzende von Freimännchen zu scheffeln. Ihr müßt Euch dazu jedoch bis in den dritten Level (Eisrunde) vorkämpfen. Die Schildkröte (auf Stefans Zeichnung durch ein "x" markiert) kehrt immer, wenn man sie weggekickt hat, zurück. Schwimmt ein Stückchen nach links und schon ist sie wieder da. Ihr müßt sie einfach öfters hintereinander durch gezielten Tritt in die Luft befördern, ohne daß sie auf den Boden fällt. Dafür gibt's jedesmal saftige 7000 Punkte und recht bald das erste der ersehnten Frei-Bonks.



Mächtig Punkte für den süßen Bonk



# GALAXY

## Wir sind umgezogen!

Beachten Sie bitte unsere neue Adresse.

### PC ENGINE

PC Engine Core Grafz RGB/PAL	399,-
+ 1 Spiel	
PC Engine GT - Handheld***	699,-
+ SonSon II & Mr. Hell	
Alice in Wonderland	99,-
Aero Blaster**	99,-
Dead Moon**	99,-
Final Match Tennis**	99,-
Jackie Chan Kung Fu	99,-
Leg Hero Tomma**	99,-
Out Run**	99,-
Parasol Stars**	99,-
Puzzleboy**	99,-
S.C.I.***	99,-
Son of Dracula**	99,-
Super Star Soldier**	109,-
Super Thunderblade**	109,-
Violent Soldier**	99,-
PC Engine Fan	15,-
SG Demus Plus**	119,-
CD Avenger	119,-
CD Legion**	109,-
CD Vastal	119,-

### SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel	399,-
Aleste II**	99,-
Aeroblasters jp**	99,-
Arcade Power Stick	129,-
Atomic Robokit*	99,-
Budokan JB**	119,-
Crack Down jp**	99,-
Dick Tracy US	119,-
E.mental Master**	99,-
E. Sweet jp**	99,-
Gaiares jp**	109,-
Gain Ground jp**	99,-
Gynoug jp**	99,-
Ichido US**	119,-
Lakers VS Celtics US**	109,-
J.M. Football US**	109,-
Magical Hat jp**	99,-
Mickey Mouse jp**	99,-
Super Allwin jp	99,-
Super Volleyball US**	109,-
Tiger Heat jp**	99,-
Wonderboy I jp**	99,-
Zany Golf US	99,-

### GAMEBOY

Batman US**	85,-
Chessmaster US**	89,-
Doubie Dragon JS**	75,-
Fina Fantasy JS**	75,-
Gargoyles Quest d**	55,-
Hunt I Red Oct. US	55,-
King of the Zood	55,-
Kung Fu Master JP	85,-
NBA All Stars US**	65,-
Nemesis US**	65,-
NFL Football US**	65,-
Rolans Curse US**	69,-
Super Contra jp**	69,-
T.M.N.T. US**	65,-
WWF Super Stars US**	109,-
Gameboy Konsole / Tetris	49,-
GameLight	49,-
Stereo Amplifier	39,-
Vision Magnifier	39,-

### SEGA GAME GEAR

Sega Game Gear	299,-
Monaco GP**	65,-
Pengo**	65,-
Sokoban	65,-
Wonderboy	65,-

### COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Dragon Curse	PC Engine
Elites plus	IBM
F15 Strike Eagle II	ST/Amiga
F16 Falcon II	IBM
Great Courts II	ST/IBM
Learnings	ST/IBM
Midnight Realist	Sega Mega Drive
Midwinter II**	ST/Amiga/IBM
Nam	ST/Amiga/IBM
Parodius	Gameboy
R-Type	Gameboy
Railroad Tycoon	Amiga
Return of Medusa	ST/Amiga/IBM
Secret Weapons of Luftwaffe	IBM
Sim Earth	ST/Amiga/IBM
Sonic Hedgehog	Sega Mega Drive
Star Control	Sega Mega Drive
Ultima V**	Gameboy
World Hockey	Gameboy

### C64 DISK

Challengers**	55,-
Dragonstrike	99,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Int. 3D Tennis**	45,-
Invest	49,-
Kick Off II	45,-
Kings Bounty**	59,-
Ninja Renna**	45,-
Premier Collection**	59,-
Saint Dragon	45,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Starlight	49,-
Strider II**	45,-
Summer Camp	45,-
Super Off Road Racer	45,-
Totit! Recall	45,-
Transworld	49,-
Turkman**	45,-
Twinworld	45,-
Unendliche Geschichte II	45,-
Warlock the Avenger	45,-
Wetris	45,-

### C64 Super Stars

Bards Tale III**	59,-
Buck Rogers**	99,-
Champions of Krynn**	75,-
Chips Challenge**	45,-
Curse of the Azure Bonds**	75,-
Dragon Wars**	49,-
Gunship**	55,-
Puzzn c**	45,-
Rick Dangerous II**	45,-
Rings of Medusa**	49,-
Silent Service**	55,-
Stealth Fighter**	55,-
Turkman I**	45,-
Ultima VI**	75,-

### ATARI ST SUPER STARS

Battle Command**	89,-
Chaos strikes back**	89,-
Cadaver**	75,-
Chips Challenge**	69,-
Dungeon Master**	69,-
F-16 Falcon**	75,-
F-16 Mission Disk I***	59,-
F-16 Mission Disk 2***	59,-
F-19 Stealth Fighter**	89,-
Immortal**	75,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Panza Kick Boxing**	79,-
Paradroid 90**	79,-
Power Monger**	89,-
Puzzn c**	89,-
Populous**	89,-
Speedball II**	75,-
Supremacy**	85,-
Team Yankee**	85,-
Their Finest Hour**	79,-
Turkman I**	89,-
Turkman II**	89,-

### ATARI ST

California Challenge*	95,-
Car Vup**	89,-
Elvira**	89,-
Enchanted Land	59,-
Galactic Empire	85,-
Legend of Fairhall**	79,-
Master Blazer**	75,-
MIG 29 Fulcrum**	95,-
Nightshift**	75,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Supercars	39,-
Super Off Road Racer**	99,-
Team Suzuki	89,-
Test Drive II**	89,-
Thalon First Year*	75,-
Transworld**	85,-
UMS II	

### IBM

4D Sports Boxing**	85,-
Adv. Destroyer Sim.*	85,-
Aircraft Sc Designer**	85,-
Airline Transport Pilot***	119,-
Bane of the Cosmic Forge**	99,-
Battle Tech II**	99,-
Dechings Khan*	99,-
Hard Drivin II	75,-
Kick Off II**	75,-
Kings Quest V**	119,-
Knight of the Sky**	109,-
Lesuresuit Larry III d**	99,-
Links**	99,-
MIG 29 Fulcrum**	105,-
Panza Kick Boxing**	85,-
Railroad Tycoon**	99,-
Secret of Monkey Island VGA**	99,-
Silent Service II***	99,-
Sim City Architecture 1**	45,-
Sim City Architecture 2**	45,-
Sim Earth**	99,-
Space Quest IV**	119,-
Their Finest Hour**	89,-
Trans World**	79,-
UMS II	99,-

Ultima V**	99,-
Wane Gratzky Icehockey II**	75,-
Wing Commander**	109,-
Wing Com Secret Miss. Disc**	45,-

AD. B Sound Card	289,-
Soundblaster	399,-

### AMIGA SUPER STARS

Bane of the Cosmic Force**	89,-
Buck Rogers**	79,-
Cadaver**	75,-
Chaos Strikes Back**	69,-
Chips Challenge**	99,-
Dragon Wars**	75,-
Dungeon Master 1MB**	79,-
F-16 Falcon**	79,-
F-16 Falcon Mission Disk I**	59,-
F-16 Falcon Mission Disk 2**	89,-
F-19 Stealth Fighter**	89,-
Great Courts	75,-
Indianapolis 500**	75,-
Janm ngs**	89,-
M.L.D.S**	75,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Panza Kick Boxing**	79,-
Paradroid 90**	69,-
Power Monger**	75,-
Secret of the Monkey Island**	75,-
Speedball**	79,-
Their Finest Hour**	79,-
Turkman**	59,-
Turkman II**	89,-
Ultima V**	89,-

### AMIGA

A-10 Tank Killer**	85,-
Adv. Destroyer Sim.*	85,-
Betrayer	85,-
Car Vup**	89,-
Challengers**	79,-
Dechings Khan*	99,-
Faustal Lords	75,-
Final Whistle**	35,-
Golden Axe	69,-
Hard Drivin II	99,-
Harpoon	85,-
Invasi*	89,-
James Pond**	89,-
MIG 29 Fulcrum**	95,-
Obitx	89,-
Panza Kick Boxing	79,-
Power Pack**	89,-
Puzzn c**	89,-
Romance of the 3 Kingdoms**	119,-
Speedball II**	75,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Spirit of Excalibur	85,-
Super Off Road Racer*	69,-
Thalon First Year*	85,-
Their Finest Hour**	79,-
Times of Lore	69,-
Trans World**	79,-
UMS II	85,-
War Game Const. Set	89,-
Warlock the Avenger	89,-
Wolfpack**	85,-
Silence Laufwerk	189,-

Super Famicom, die Super-Konsole aus Japan.

!!! NEU CONSOLE CLUB No.1 die gigantische deutschsprachige Konsolenzeitschrift 15,- !!!

Bemerkung 1-3 Sterne \*, diese Spiele gefallen unseren Stargamebern Freddy, Jason, Puschel, Wulf, magic Jo und incredible Steve besonders gut

Versandbedingungen: Bei Preis- und Bestandsanfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstr., ca. 150m  
Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras

! Neue Anschrift: Plinganserstr. 26, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht !

Telefon: 089-760 51 51, Telefax: 089-769 80 24

089 / 7605151



## Kwirk (Game Boy)

Recht kompliziert wirkt Michael Schalks Lösung zum dritten Level (mit 10 Aufgaben) von "Kwirk". Aber keine Angst, alles halb so wild: Die Pfeile stehen für die Richtung, in die das Steuerkreuz gedrückt werden muß, die Zahlen geben die

Anzahl der Bewegungen an.  
Ein Beispiel: Ein nach oben gerichteter Pfeil gefolgt von der Zahl "3" bedeutet, daß man das Kreuz dreimal nach oben drucken muß. Ein "S" steht für die Select-Taste. Vertippen dürft Ihr Euch jedoch nicht, w

## Lösungen zu Kwirk (Level #3)

1 3 12 +5 13 + 13 ↓ +3 + +3 +3 + 12 1 + 14 +2 12 + ↑ + 1 +4 +2 12 +5 13 +3 +  
 12 + ↑ + 12 12 + ↑ + 12 +2 12 + 13 + ↓ +4  
 2 13 + 12 +2 ↓ + ↓ +5 16 + 13 13 + ↓ +4 ↓ +2 14 +10 1 +3 ↓ +12 + ↑ +4 +2  
 +4 +5 13 + 14 15 +4 ↑ + ↑ +12 +11 ↑ +3 ↓ +13 ↓ + ↑ +2 1 +7 +4 13 + ↓ +5 17  
 +4 +4 ↑ + ↑ + 13 +2 13 + 12 + 12 +12 ↑ +2 +2 12 + ↑ +3  
 3 13 + ↑ + ↓ +2 12 + ↑ + ↑ +2 ↑ + ↓ +5 ↑ +2 ↓ +4 14 +2 ↓ +2 14 14 +2 ↑ +2 14  
 +4 ↑ + ↓ +5 12 + ↑ + ↑ +4 ↑ +2 ↓ + ↓ +6 ↓ +3 ↓ + ↑ +3 12 +2 ↓ +5 12 + 14 +5  
 4 +5 15 + ↓ + 12 + 13 + 13 +4 16 16 +2 12 12 +2 12 +2 +2 12 + ↑ + 12 +3 13 13  
 +3 13 +2 + 12 + 13 +4 14 14 +4 16 +2 + 13 +3 +2 13 +4 13 +2 +2 13 +4 12 + ↓ +  
 ↑ +2 ↑ + ↓ + 15 +2 14 + ↑ + 12 +2 14 12 +2 14 +3 14 +3 +3 14 +3 14 + ↓ + ↑ +4 14 +4  
 13 +5 14 +3 12 + 12 +2 ↑ +2 ↑ + ↑ +5 +4 ↓ +2 13 +2 16 +2 14 +2 13 +3 ↓ + ↑ +7 + ↑  
 +2 ↓ + 12 +2 15 +2 14 +4 12 + 12 +2 16 +2 13 +2 ↑ +2 13 +2 14 +3 12 + ↓ + 13 +2  
 13 13 +4 14 +5 + 13 +2 12 + 13 + 15 +6 12 + 12 +2 15 +3 14 +2 ↓ +5 +3 14 +3 12  
 + ↑ + ↓ + 12 +2 14 +4 + 13 +2 16 13 +2 12 + ↓ +3 ↑ + ↓ +2 ↓ +2 +2 12 +  
 5 +2 ↑ + 13 +2 ↑ +2 ↓ + 12 +4 ↓ + 12 +4 ↓ + ↑ +3 ↑ + ↓ + ↓ +2 13 +  
 6 +3 ↓ +2 ↑ +2 + 12 + 13 13 + 12 +3 15 +2 12 +2 13 ↓ +3 14 + ↑ +3 +3 ↓ +2 ↑ +  
 ↓ +2 14 + ↓ +2 12 +2 + 12 +2 13 + ↓ + ↑ + ↑ +4 ↓ +2 12 +2 + 13 +2 ↓ + 12 13  
 +2 ↑ + ↓ +10 15 +5 14 +4 ↑ + ↓ +13 13 +2 15 +2 ↓ +5 14 +3 13 ↓ +3 12 + ↑ + ↑ +2 + ↓  
 2 +2 12 + ↑ +4 +4 13 + ↑ +4 18 12 +2 13 +2 15 +5 ↓ +2 14 + 12 + 16 + 12 +2 ↑ +  
 ↓ + ↑ + ↑ +2 + 12 +2 12 + ↑ +4 +4 13 + ↑ +4 18 12 +2 13 +3  
 7 13 12 +2 ↑ +3 12 + ↓ + 15 + ↓ +5 16 +2 ↓ + ↑ +2 16 +4 15 + 12 +3 ↓ + ↑ +2 15  
 +3 14 +2 ↓ + 14 + 12 +5 16 +2 ↑ + ↑ + 15 14 +2 12 + ↑ +2 13 + ↓ +3 13 + ↑ + 13 13  
 +4 12 +2 ↓ + ↑ +4 16 +2 ↓ + ↑ +2 13 + ↓ +3 13 + ↑ + 14 +5 ↓ + ↑ +2 15 +3 14 15  
 +2 ↓ +2 ↑ +3 ↑ + 15 14 +2 14 + ↓ +3 +3 ↑ + 14 +5 16 12 +4 ↑ + 12 + ↓ + 12 +2 ↑ +4  
 +4 13 +3 + 14 +3 12 + 12 + ↓ + ↓ +3 +2 13 + 12 +2 ↓ + ↑ +2 17 13 +3 12 +2 ↑ + ↓ +  
 12 12 +4 13 +2 13 +2 ↓ + ↑ +2 12 + ↓ +4 +3 14 +5 12 + 12 + ↓ +3 +2 13 + 12 +2 ↓ +  
 ↑ +2 10 14 +  
 8 + 15 + 12 + 5 +4 15 + ↑ +2 13 5 +2 + 53 ↑ 53 + 12 +4 +4 12 5 12 +2 ↓ + 5  
 +5 52 ↑ + 52 + 16 + 12 +2 52 + ↑ 52 ↑ + 52 + 18 +6 ↑ + ↓ +2 13 52 5 12 +2 ↓ + 5  
 52 +5 +6 ↑ 52 12 +2 ↑ + ↑ 5 ↑ + ↑ +2 19 52 +4 52 ↓ + 5 +8 ↓ + ↑ + ↑ +4 11 usu  
 9 + ↓ +2 12 + ↓ +2 13 +2 13 +4 ↓ +3 ↑ + 14 +2 + 14 + ↓ +3 13 +3 +3 13 +3  
 ↑ + 12 +2 ↓ + ↑ +3 12 +3 13 +6 13 +3 ↑ + ↑ +4 13 +2 +2 12 + ↓ +3 13 +3 12 +3  
 16 +2 14 +6 13 +5 + 12 +2 13 + ↑ + ↓ +3 12 +3 12 +3 13 +2 ↓ +3 13 +4 12  
 +3 +3 12 +7 +5 12 +2 ↓ +3 12 +4 12 + ↓ +5 ↑ +2 13 +2 12 13 +3 12 +2 12 +3 12  
 13 +2 + ↓ +4 ↑ +4 ↓ + 12 + 12 + ↑ +2 +2 13 +2 ↑ +2 12 + 14 + 13 +5 12 + 12 +  
 12 +5 ↑ + 14 + ↓ +2 14 +2 ↑ + ↓ +2 13 + 12 + 11 +10 12 +2 12 +3 ↑ + ↑ + 12 + ↓  
 +2 + 13 + ↑ + ↑ + ↓ + 12 +2 12 + ↑ + 12 +2 ↑ + 14 + ↓ + 15 + ↑ +9 ↑ + ↓ +6 ↑ +  
 3 ↑ + ↑ + ↓ +9 ↑ + 12 ↑ +2 12 +2 ↑ + 14 + ↓ +3 12 +  
 10 + 13 +2 ↑ + ↓ +2 ↑ +4 +4 17 +2 ↓ + ↑ +2 ↓ +4 +4 12 + ↑ + 14 + 12 +5 +6  
 14 +5 13 +4 ↑ +4 +5 14 +4 13 + 12 +6 12 + ↓ + ↓ +6 ↓ +3 ↓ + 12 +3 15 +  
 12 + 13 +9 +9 12 + ↓ + ↓ + ↑ + ↑ + ↓ +8 ↓ +2 ↑ +9 ↓ + ↑ + ↑ +2 ↓ + 12 +11  
 12 +2 ↓ + ↑ + ↑ +8 +7 13 + 13 + ↑ + ↑ + ↑ + ↓ + ↑ +2 + 12 +5 13 + 12 +  
 ↓ +3 12 + ↑ + ↑ +3 ↓ + 12 + ↑ +4 +3 12 +5 15 + 13 + ↑ +3 ↓ + ↑ + ↑ +3 ↓ + 12 +  
 ↑ +5 +4 12 +6 13 + 12 + ↓ +7 ↓ + 12 + ↑ +5 ↑ + ↓ +5 13 +6 14 + 14 + ↑ + ↓ + 12  
 ↑ +5 ↑ + 14



# Teil 6

Und weiter führen wir Verlorenen die Abenteurer durch die finsternen Länder des Rollenspiels **Dragon Wars**. Schon so manche Abenteurergruppe mußte

hier frühzeitig ins Gras beißen, weil sie nicht die richtige Antwort am richtigen Platz parat hatte. Dieses Clue Book hilft allen, die sich auf Oceana verlaufen haben, an einer Stelle partout nicht weiterkommen oder sich an einem fiesen Ork die Zähne ausbeißen. Ein altes Schiffsdock und die Zwergenmine nehmen wir etwas genauer unter die Lupe und schlagen uns wie immer heldenhaft

*mh/vw*

# Dragon Wars Clue Book

Um Schmuggler, Labors, eine Zwergenhöhle und die Pilgerstadt Necropolis dreht sich alles in der Dragon-Wars Clue Book Episode V.

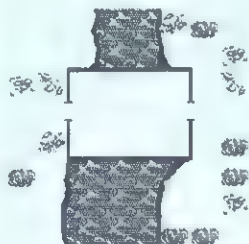
## Lanactoor's Laboratorium

Ich habe den Platz gesehen. Soweit ich mich erinnern kann, ist er in der Stadt der gelben Schlammkrote.

Ich glaube nicht, daß Toor diesen Platz jemals fertigstellen wird. Dieser Ort grenzt an eine fremde Dimension. Wenn Ihr zu weit in eine Richtung marschiert, kommt Ihr zurück an die Stelle, an der Ihr losgegangen seid. Das kann einem wirklich Kopfschmerzen bereiten.

Die beste Methode hier herumzuwandern ist der "Soft Stone"-Zauberspruch. Hier befindet sich ein Ort, an dem Toor einen Eingang zur Unterwelt freigelegt hat. Wenn Ihr dieses Tor mit dem "Create Wall"-Zauber verschließt, wird

## Snakepit



Bridge of Exiles



Old Dock





# FANTASY PRODUCTIONS

Spezialist für Strategie- und Rollenspiele

## Strategie/Kosmos

Titel	A	ST	64 IBM
<b>Aviation III</b>			
Computer Diplomacy			80
Judo Fire	80	80	
Wooden Ships & Iron Men	80		
<b>Diverse</b>			
American Civil War I-III	50	80	
Command HQ		100	
Decision at Gettysburg		90	
Gunship	50	30	90
Hurt for Red October II		80	
Potion vs. Rommel		40	
Red Storm Rising	30	30	
Team Yankee	80	80	90
Silent Service I	20	20	20
USS II		90	
<b>General Quarters</b>			
Action on River Plate			70
Ausletzt			70
Banza			70
BattleShip Stenmark			70
Starfire			70
Action in the North Atlantic			70
German Raider Atlantic			70
Midway			70
Prelude to Jutland			70
<b>Interline - Storm Computers</b>			
Blitzkrieg at the Ardennes	100		100
White Death	100		100
Action Station	100		100
<b>Koel</b>			
Romance o.t. 3 Kingdoms	110		110
Changhsu Khan	110		110
Nobun's Ambition	110		110
Nobun's Ambition II	110		110
Bandit Kings of Ancient China	110		110
<b>Simulations Canada</b>			
Barbarossa to Stalingrad	90	90	90
Battle of the Atlantic	90	90	90
Fall Gelo	90	90	90
First Ekestra	90	90	90
Fleet Med	90	90	90
Golden Front	90	90	90
Grand Fleet	90	90	90
Grey Seas, Grey Skies	90	90	90
In Hams Way	90	90	90
Kriegsmarine	90	90	90
Kursk Campaign	90	90	90
Long Lance	90	90	90
MBT: Central Germany	90	90	90
MBT: Northern Germany	90	90	90
Malta Storm	90	90	90
Moscow Campaign	90	90	90
Northern Fleet	90	90	90
Operation Overlord	90	90	90
Rommel at El Alamein	90	90	90
Rommel at Gazala	90	90	90
Seventh Fleet	90	90	90
Stalingrad Campaign	90	90	90
<b>SSI</b>			
B-24		20	
Fire over Germany		20	20
Gettysburg	30	30	90
Panzer Strike		20	20
Red Lightning	20	20	
Second Front		100	
Sons of Liberty		20	20
Storm Across Europe	50	50	50
Typhoon of Steel		90	
<b>Three-Sixty</b>			
Harpoon (US)		100	
Battle Set 1, 2, 3, ja		50	
(nur mit US-Version spielbar)			
Harpoon Editor		70	
Sands of Fire		90	

## Fantasy & SF

Titel	A	ST	64 IBM
<b>Fantasy-Rollenspiele</b>			
AD&D: Champion of Krynn		90	80
AD&D: Curse o.t. Azure Bonds	90	80	80
AD&D: Death Knights of Krynn		90	90
AD&D: Hiltar	80	80	80
AD&D: Pool of Radiance	70	70	80
AD&D: Secret o.t. Silver Blades	80	80	70
MEU: AD&D-Bite o.t. Bebeldeir	80	80	80
Bards Tale I	30	20	30
Bards Tale II	90	40	40
Bards Tale III		50	50
Dark Heart of Urdul		50	50
Demons Winter	20	20	20
Dragon Wars	80	80	90
Eternal Dagger		20	
Keys to Maramon		80	
Legacy of the Ancients	20	20	
Lord of the Rings		100	
Magic Garden		70	
Might & Magic I		50	70
Might & Magic II	90	50	90
Phantasia III	20	20	20
Queston II	20	20	20
Turnets & Trolls		90	
Ultima Trilogy (I-III)		50	70
Ultima IV	70	70	80
Ultima V	90	90	90
Ultima VI		100	
Wizardry Trilogy (I-III)	80	90	
Wizardry IV		40	
Wizardry V	90	90	
Wizardry VI		100	
<b>Fantasy allgemein</b>			
AD&D: DM Assistant I		20	
AD&D: DM Assistant II	20	20	20
AD&D: Heroes o.t. Lance	20	20	20
AD&D: Dragons of Flame	20	20	20
AD&D: Dragonzine		90	
AD&D: War o.t. Lance		90	
Drachen von Lees	70	70	70
Paladin		80	90
Paladin Quest Diet		50	50
Sorcerers get all the Girls		100	
Warlocks		80	
<b>SF-Rollenspiele</b>			
2400 AD		70	
Bad Blood		80	
BattleShip II - Revenge		90	
Buck Rogers	80	70	90
Foundation of Dreams		80	
Kard Nova		80	
MechWarrior		70	
MegaTraveller I		100	
Roadwar 2000		20	
Roadwar Europe	20	20	
Sentinel Worlds	10	40	
Space 1880		100	
Space Rogue		80	
Star Command	20	20	20
Starflight II	80	80	80
Starlight III		80	
Wasteland	40	10	
<b>SF allgemein</b>			
Breach I	10		
Breach II	10	10	
Empire	80	10	90
Imperium	80	80	90
Midwinter		80	
Overlord		80	
Ren. I. again Interceptor		100	
Rise o.t. Dragon		100	
Star Control		90	
Star Fleet I	30	30	20
Star Fleet II		110	
Star Saga I & II		100	
Stellar Crusade	20	20	20
Supremacy		100	

der Nachschub an Monsterhorden unterbunden.

Toor hortet alle seine Wertgegenstände in einem einzigen Raum. Ihr könnt diesen Raum erreichen, indem ihr nach Südwesten, Nordosten, Nordwesten oder Südosten marschiert. Es gibt keinen besonders guten Weg, diesen Raum zu finden. Geht einfach in eine Richtung los und seid zuversichtlich. Ihr kommt schon dorthin.

Es sei denn, ihr lauft in eines von diesen Wasserlöchern. Aber das beste ist, nicht darüber nachzudenken.

— Instep

## Smugglers Cove

Arr... für Euch mag es ein Schmugglernest sein, aber ich nenne es mein Zuhause, und meine Besatzung nennt es Piratennest. Wir achten nicht besonders auf Besucher, wenn ihr uns also an der Nordküste von Quag findet, erwartet keine besondere Hilfsbereitschaft von uns.

Nur Geldstücke können unsere salzigen Herzen erweichen, und Bürokratie ist unsere Sprache. Bietet genügend Geld, und eventuell erhaltet ihr ein freies Mahl und eine Passage nach Necropolis. Was immer ihr auch tut, bleibt weg von der südlichen Tür. Es sei denn, ihr wollt eure Fähigkeit zu schleichen an Davy Jones' Kammer ausprobieren.

— Long John Ugly

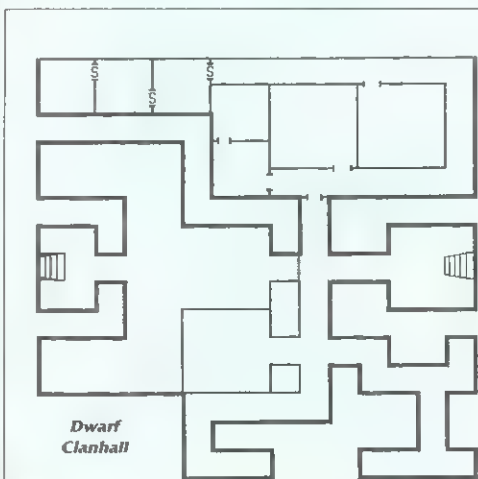
## The Necropolis

Bekommt nun bloß keinen falschen Eindruck. Irkalla ist zwar Königin, aber ich bin nicht ihr Gemahl. Manchmal macht mich die Unterwelt richtig krank, das ist alles. Niemand wirft mich dort hinaus. Habt ihr das verstanden? Es macht mich nur krank.

Ich habe einen kleinen Sommersitz, genannt Necropolis. Es ist voller toter Typen und gut für eine paar Lacher. Ein paar besonders grimmige Wachen beschützen den Eingang zu meinem Palast. Geht weiter und bringt sie um — dafür sind sie schließlich da.

Mein Hinterhof ist voller Untoter. Sie alle wollen mich sehen, aber ich bin ein vielbeschäftigter Mann. Sie werden glücklich sein, Euch zu unterhalten. Wenn ihr Glück habt, findet ihr den geheimen Eingang zu meinem Palast. Aber ihr werdet sicher vorher von ihnen getötet werden. Und dann seid ihr nicht mehr so lästig.

Ich habe angeordnet, den östlichen Gästeügel meines Palastes zu säubern. Dieser Ort ist voller Spinnweben. Ich sollte die Spinnen dort einfach ausräuchern, aber das erscheint mir zu grausam. In dem östlichen Flügel befindet sich ein Teleporter, den ich schon seit Urzeiten nicht mehr benutzt habe. Es befindet sich ebenfalls auf meinem Besitz ein Eingang zur Unterwelt. Dieser führt aber nur zur Quelle

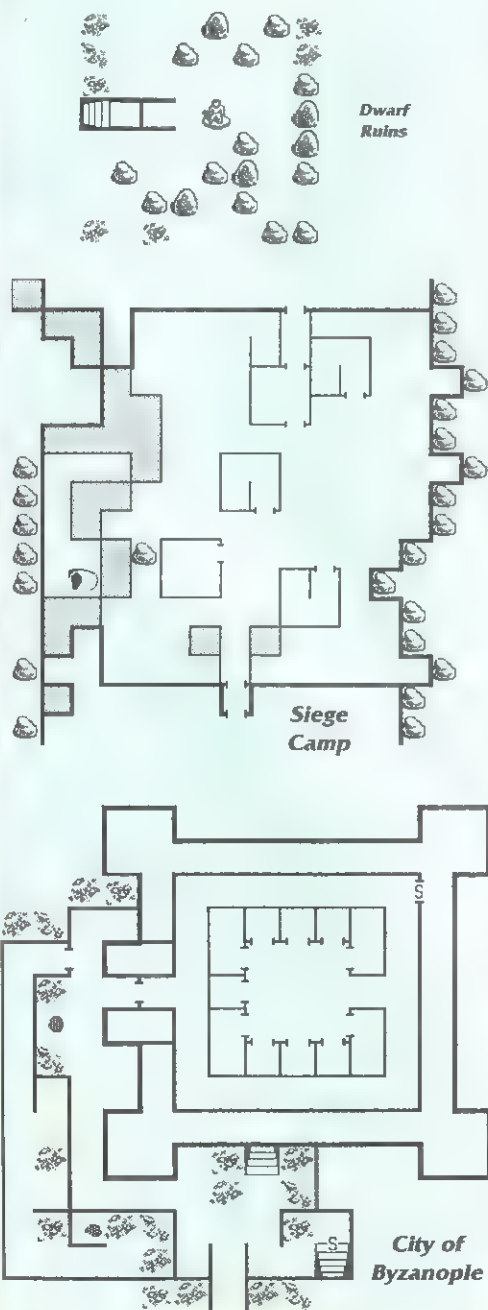


**Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog (6000 Strategie-, Fantasy-, SF- und Computerspiele) an!**

**FANTASY PRODUCTIONS**

Abt. CA Konkordiastr. 61 Postfach 260165  
4000 Düsseldorf 1 Tel. 0211/397667





FUNSOFT

Hardware · Software · Zubehör

☎ (02162) 12363

Name	Amiga	MS-DOS	St.	Name	Amiga	MS-DOS	St.
A 10 Tankkiller	74,00	68,00	—	Lemmings	59,00	68,00	59,00
Agreatica	54,00	—	54,00	Legend of Faergaah	65,00	72,00	65,00
A-Mos	69,00	—	—	Leisure suit Larry 3	65,00	68,00	65,00
Aldien Transport Pilot	—	80,00	—	Loom	70,00	78,00	70,00
Alcatraz	69,00	70,00	65,00	Lost Patrol	—	—	59,00
Backgammon	54,00	—	—	Light Quasar	64,00	68,00	64,00
Game of the cosmic forge	80,00	85,00	—	Louis	—	39,00	—
Boxing manager	52,00	57,00	52,00	Louie	57,00	—	57,00
Gilly the Kid	69,00	70,00	60,00	Lord of the Rings	—	60,00	—
Star Max	77,00	79,00	—	Lost patrol	59,00	74,00	59,00
Quick Rogers	69,00	60,50	—	MS-DOS	69,00	69,00	69,00
B.A.T.	70,00	77,00	70,00	M.U.D.S.	65,00	75,00	69,00
Cards Take 3	60,00	74,00	—	M.U.L.E. DELUXE	70,00	—	—
Battle Command	69,00	—	69,00	—	70,00	60,00	70,00
Getzway	74,00	54,00	75,00	NARC	65,00	—	65,00
Big Business	54,00	64,00	50,00	Operation Stealth	59,00	70,00	59,00
Bankshot	65,00	64,00	—	—	—	—	—
Bandesliga Manager	59,00	59,00	59,00	Pang	64,00	69,00	64,00
Crews	65,00	72,00	65,00	Panzer Kick Boxing	72,00	—	71,00
Cadaver	62,00	—	62,00	Paul of Mediano	—	—	65,00
Codename Isomun	60,00	74,00	—	Papirus	65,00	65,00	65,00
Colossus Respect	69,00	69,00	69,00	Part of Call	—	70,00	—
Conquest of Camelot	60,00	69,00	60,00	—	64,00	69,00	64,00
Cooperation	63,00	—	63,00	Railroad Troop	79,00	65,00	—
Corvette	73,00	—	—	—	49,00	50,00	41,50
Cricket Captain	60,00	—	60,00	Rick Dangerous 2	59,00	—	59,00
Car Wars	68,00	—	68,00	Rings of Mediano	65,00	65,00	65,00
Chorus HD 2	68,00	—	68,00	Super Monaco Grand Prix	64,00	—	64,00
Countdown	—	75,00	—	—	69,00	60,00	69,00
Crimewave	69,00	70,00	69,00	Space Quest 4	—	67,00	—
Das Boot	—	70,00	—	Star Control	—	72,00	—
Dino Wars	53,00	60,00	53,00	Stratego	—	74,00	63,00
Dragon wars	60,00	70,00	—	Speedball 2	60,00	—	—
Dragonflight	65,00	—	65,00	Spindell Jenson - 6 Jahre	58,00	—	—
Dish Tracy	65,00	60,00	65,00	Spindell World	64,00	—	—
Elvis	70,00	60,00	70,00	Stellar 7 (VGA)	—	69,00	—
Elita Gold (VGA 256)	—	84,00	—	Team Yankee	75,00	70,00	75,00
EPIC	60,00	70,00	—	The Second World	53,00	60,00	53,00
Eye of the Beholder	60,00	60,00	—	The Secret of Monkey Island	65,00	69,00	65,00
F 19 Stealth Fighter	60,00	65,00	60,00	Their finest hour	60,00	69,00	60,00
Fatal Heritage	65,00	—	—	Thunderstrike	65,00	70,00	65,00
Final Battle	62,00	—	62,00	Throne	50,00	—	—
Fire & Forget 2	62,00	60,00	62,00	Transworld	64,00	70,00	64,00
Flight of the Intruder	—	65,00	—	Team Suzuki	65,00	—	65,00
Football Manager	44,00	54,00	55,00	Traders	60,00	74,00	—
F 10 Falcon	75,00	60,00	75,00	UMS 2	63,00	—	—
Gettysburg	70,00	70,00	70,00	Ultima 5	70,00	70,00	70,00
Galactic Empire	70,00	60,00	70,00	Ultima 6	70,00	70,00	—
Graphics Khan	69,00	60,00	69,00	Wings	70,00	70,00	—
Great Courts 2	63,00	60,00	63,00	Wings of Death	67,00	—	67,00
Hard Drive 2	64,00	—	64,00	Wonderland	69,00	74,00	—
Harpoon	67,00	—	—	Warlords	60,00	74,00	—
Hard Nova	—	70,00	—	Wayne Gretzky 2	74,00	70,00	—
Imperial	64,00	—	64,00				
Inter Soccer Challenge	60,00	64,00	60,00				
Intercontinental Hockey	69,00	—	—				
Ironst	58,00	—	58,00				
Islands	62,00	72,00	62,00				
Kick off	58,00	60,00	58,00				
Kings Bounty	—	70,00	—				
Kings Quest 4	64,00	64,00	74,00				
Kings Quest 5	—	64,00	—				

## Roland LA PC-1, die ultimative Soundcard

## Hardware Amiga

3.5 ext. Laufwerk,  
abschaltbar, durchs. Bus DM 179,00

5.25 ext. Laufwerk, abschaltbar  
durchs. Bus DM 249,00

3.5 Intern. Laufwerk DM 159,00

Maus High. Pes. mit Mousepool DM 85,00

Maus, Mäusche Maus (o. Kugel) DM 118,00

Turboboard 68020 u. 68030 o. A.

## Hardware PC

Addit m. Juke Box DM 228,00

Addit m. Composer DM 278,00

Soundblaster dt. Anl. DM 339,00

Gravis Mousestick DM 199,00

VGA Kart 512 Kb DM 289,00

Super Famicom/Mega Drive  
Spiele in reichhaltiger Auswahl vorhanden!

Versand: Vorkasse + DM 5 /Nachnahme + DM 8,-/Ausland nur Vorkasse + DM 15,-  
Bestellung: Tel. (02162) 12363, 13.00 - 20.00 Uhr Fax, (02162) 350167

## Funsoft W. Lennartz

Hermannstr. 11, 4060 Viersen 1  
und Hagewinkel 73, 4156 Willich 4

Für Druckfehler keine Haftung, Preisänderungen vorbehalten. Preisliste DM 1.60 in Briefmarken.



der Seelen. Dies ist ein öder Ort, es sei denn, Ihr wollt jemanden von den Toten zurückholen. Wenn Ihr dieses versucht, solltet Ihr in der "Arcane-Lore" besonders versiert sein.

Tretet mir bloß nicht unter die Augen, ohne einen starken rechten Arm, einen noch stärkeren Magen und ohne viele Pilze.

Hier hab' ich noch was für Euch! Spielt Eure Karten richtig aus, und ich könnte der Schlüssel zu Eurem Abenteuer werden.

Und nun verschwindet aus meinem Blickfeld!

— Nergal

## Old Dock

Es gab einmal eine Zeit, da war richtig was los an diesem Dock. Das war aber vor Namtar und dem Krieg. Dies war nicht nur der einzige Hafen, der Lansk mit der Insel des Königs verbunden hat. Es war ebenso der wichtigste Punkt für Reisen nach Nisir.

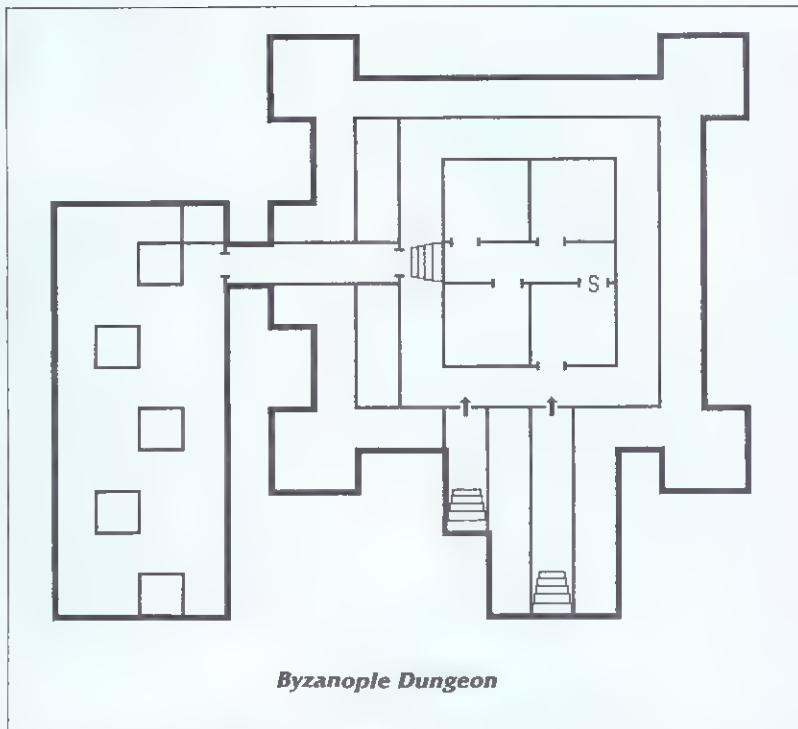
Nun ist der Verkehr zu einem Rinnsal verkommen. Es wird immer noch eine Passage nach Lansk angeboten. Der Preis hierfür ist aber sehr hoch. In Gedenken an die alten Traditionen werden ordentlich gekleidete Pilger kostenlos nach Nisir übersetzt.

— Wiggly Warmflash

## Bridge of Exiles

Früher war dies eine Kolonie von Leprakranken, dieser kleine Landzipfel an der westlichen Ecke der Königsinsel. Auf einigen Karten ist dieser Ort als Insel der Verdammten eingezeichnet, aber heute ist dieser Platz bekannt als der Sitz der Schlangengrube. Namtars Straflager für geisteskranken Kriminelle. Die Insel kann über eine Brücke erreicht werden, die vom Hauptland herüberreicht. Die Brücke erlaubt die Reise nur in eine Richtung. Diejenigen, die zur Schlangengrube hinübergehen, kehren nicht auf dem gleichen Weg zurück.

In der letzten Zeit hat Namtar viele hierher ins Exil geschickt, die ihm nicht einer Meinung waren. So können einige Fleckchen der Weisheit hier gefunden werden. Im Zentrum der Dorfhütten befindet sich eine geheime Kammer. Dies ist die Wohnstatt des wichtigsten Einwohnern der Insel. Hier verbirgt König Drake von Kingshome seine letzten Tage, nach-



**Byzanople Dungeon**

dem Namtar ihn hierher verbannt hat.

Die westliche Kuste der Insel ist als Giftstrand bekannt. Manchmal werden hier interessante Gegenstände angespült. In dem Dorf könnt Ihr unter anderem "Fresh Pine" finden. Dies ist aber nur nützlich, wenn sich ein Druide unter Euch befindet. Wenn Ihr einen alten Mann entdeckt, der vor einer Tür sitzt und Euch den Zutritt verweigert, zeigt ihm das "Pine" und tut ihm einen Freundschaftsdienst.

Ihr werdet hier das erste Mal auf Diener des Königs treffen.

## Dwarf Ruins & Clanhall

In einem verwüsteten Teil der Königsinsel werdet Ihr sicherlich auf eine alte, früher herrliche Zwergenstatue treffen. Die Statue steht in einem Tunnel, der sich im Felsen befindet. Leider kann in dem Felsen keine Tür oder ein Zugang gefunden werden. Die Zwerge sind Feinde des Bösen und sind alle von Namtar hinweggefegt worden.

Der Eingang zur Stammeshalle wird solange versiegelt bleiben, bis die Statue wieder hergestellt worden ist. Irgendwo in Dilmun werdet Ihr ein Paar Jadeaugen finden, die genau in die Statue passen. Namtar versenkte die Augen in dem Ozean, aber ich hoffe, daß ein Fischer oder eine Pirat sie eines Tages finden wird.

Sagen behaupten, daß mein Volk von einer schrecklichen Gefahr bedroht worden ist, und das, bevor Namtar erschien. Ein fürchterliches Monster wurde in den Zwergenminen entdeckt... ein Monster, das meine Leute in Stein verwandelte. Es wird erzählt, daß der richtige Zauberspruch die steinernen Herzen meiner Leute erweichen kann, und dies ist sicherlich heute mehr wahr denn je. Solltet Ihr jemals Zugang zur Stammeshalle erhalten, seht Euch vor dem Monster vor, das hier im Dunkeln herum-schleicht.

Seid gewarnt, daß Zwerge, auch wenn der Stamm nicht mehr zusammenhält, sehr bedachte Leuten sind. Ihre Schätze sind gut versteckt und werden immer noch bewacht.

Das bessere wird sein, die Zwerge von ihrem Schicksal zu befreien, als aus ihrer Not Profit zu schlagen. Auf diesem Wege werdet Ihr beides gewinnen — die Freundschaft der Zwerge und deren Schätze.

Eingeschlossen hinter einer unzerstörbaren Wand aus Glas, im Herzen der Stammeshallen, werdet Ihr das Feuer einer magischen Schmiede finden. In früheren Tagen kamen große Schätze aus dieser Schmiede, nun ist der Schmied verstummt. Die Schmiede kann nicht von der Stammeshalle erreicht werden — Ihr müßt die Feuer der Unterwelt durchqueren, um hierher zu gelangen. Es war ein Zwerg, der das Schwert der Freiheit schmiedete, und vielleicht wird es eines Tages zurückkehren.

— Josephina

In der nächsten Ausgabe der **POWER PLAY** geht's weiter mit der vorletzten Folge des Dragon Wars Clue Books. Wir besuchen die Stadt Byzanople samt passendem Labyrinth, das Heim des Königs, Freeport, die Scorpionbridge und die magische Universität.

mh/vw





# Hol sie Dir, die ECS Clubkarte !!!

**Clubvorteile:** spezielle Sonderangebote • Hotline • Clubzeitschrift • Reservierungsservice • Neuheiteninfos • Verlosungen • Wettbewerbe  
Anträge bei ECS München oder in jeder Filiale.

**GAME BOY  
SEGA**

MEGA DRIVE

**PC  
Engine**

**GAME GEAR**

**SUPER FAMICOM**

**AMIGA**

**MS-DOS**

## **ECS Vertriebs GmbH    Versand & Laden**

**8000 München 80** · Rosenheimer Str. 92a

Tel.: 089-4 48 93 89

Fax.: 089-48 37 57

**7000 Stuttgart** · König-Karl-Str. 69

**2800 Bremen 1** · Birkenstr. 44

Tel.: 04 21-30 23 45

**6595 Mainz/Gustavsburg** · Darmstädter-Landstr. 83

Tel.: 061 34-5 33 99

**2000 Hamburg 54** · Kieler Str. 421

Tel.: 040-54 30 10

**1000 Berlin 44** · Emserstr. 33

Tel.: 030-6 25 30 30

**4700 Hamm 1** · Wilhelmstr. 25

Tel.: 0 23 81-260 34

**4130 Moers 1** · Homberger Str. 72 a

Tel.: 0 28 41-17 01 50

**8260 Mühldorf** · Ledererstr. 7

Tel.: 086 31-1 59 12

**A-6020 Innsbruck** · Andechsstr. 85

Tel.: 05 12-49 26 26



Vertriebs GmbH

**MÜNCHEN-STUTTGART-  
BREMEN-MAINZ-  
HAMBURG-BERLIN-  
HAMM-MOERS-  
MÜHLDORF-  
ÖSTERREICH**

**...ist megastark!**





**Z**uerst programmierte er unbekannte Titel wie "Wiz Adore", "Match Day" oder "Stryker's Run". Dann emigrierte er in die USA und fing an, bei Origin zu arbeiten. Dort begann sein Aufstieg: Zuerst kam "Times of Lore", dann "Bad Blood"; mit "Wing Commander" schlug er alle Konkurrenten aus dem Feld.

Origin-Vizepräsident Richard Garriott, sonst selten um ein Wort verlegen, war sprachlos, als er das erste Demo von "Wing Commander II" zu sehen bekam. Er kam gerade von einem Skiurlaub zurück, sah das Demo zum ersten Mal und stand mit offenem Mund vor dem Großbildschirm. Er zog mich beiseite und meinte: "Von Chris wird man noch eine Menge hören. Wenn der Junge weiter so abdampft, wird er in ein paar Jahren Filme machen, das verspreche ich Dir." Ich entführe Chris auf ein Interview in das Messerrestaurant, vor dem sich 25 Japaner um das letzte belegte Brötchen balgen. Nachdem die Softdrink-Lage geklärt ist, frage ich Chris nach dem Demo, das seinen Boß so beeindruckte.

**CHRIS ROBERTS:** Wegen dem Ding habe ich die letzten 72 Stunden nicht mehr geschlafen. Ich mußte es für die Show fertigkriegen — Adrenalin total. Nein, ich bin nicht müde, aber wenn ich mich jetzt hinlege, wache ich erst eine Woche später auf.

**POWER PLAY:** Wie schreibt man einen Knüller wie Wing Commander?

**CHRIS ROBERTS:** Ich wollte immer das beste Spiel für einen bestimmten Computertyp schreiben. Aber je länger ich in diesem Geschäft war, desto mehr dämmerte es mir. Die Käufer wollten nicht das beste Spiel für den Apple II, sie wollten sagen: "Das ist das Beste, das ich je gesehen habe."

Bei Wing Commander sagte ich mir: "Vergiß die Hardware. Vergiß, daß das Ding auch auf 2-Farben-CGA mit 12 KByte RAM auf einer Floppy laufen muß. Schreib einfach das beste Spiel der Welt." Ich fing vor zwei Jahren an — damals hatte kaum einer 386'er. Erfreulicherweise hat heute jeder in Amerika einen schnellen PC. Ich wüßte nicht, was ich ohne 386er oder Soundkarten oder VGA gemacht hätte.

**POWER PLAY:** Wird es Wing Commander für den Amiga geben?

**CHRIS ROBERTS:** Ja. **POWER PLAY:** Besteht nicht die Gefahr, daß das Spiel zu langsam wird?

**CHRIS ROBERTS:** Ich finde es traurig, wenn die Vorzüge eines Computers nicht ausgereizt werden. Um Wing Commander auf den Amiga zu konvertieren, werden wir Anpassungen machen müssen. Der Amiga ist eine gute Spielmaschine, aber der PC macht einige Dinge einfach besser — man denke nur an Flugsimulationen. Der Amiga hat dafür Sprites, Scrolling, Sound. Wenn ich ein Spiel für PC entwickle, denke ich nur daran, wie ich es für einen PC möglichst gut hinbringe, andere Maschinen interessieren da gar nicht.

**POWER PLAY:** Wie lange hast Du für Wing Commander gebraucht?

**CHRIS ROBERTS:** Ich habe Januar 1989 begonnen; veröffentlicht wurde es am 27. September 1990. Das sind 1½ Jahre und 77 "Mann-Monate"; ich habe ja nicht alleine daran gearbeitet.

**POWER PLAY:** Wie geht Ihr vor, wenn Ihr so ein umfangreiches Projekt habt?

**CHRIS ROBERTS:** Es ist, als wollten wir einen Miniaturfilm drehen. Wir schreiben ein Storyboard, planen Szenen, ent-

werfen Charaktere. Ich will interaktives Kino auf dem PC machen. Ich will, daß Du der Star bist und daß Du tun kannst, was Du willst. Nichts auf dem Bildschirm darf darauf hindeuten, daß man sich in einem Computerspiel befindet.

**POWER PLAY:** Apropos Kino: Worum soll es in Wing Commander II gehen?

**CHRIS ROBERTS:** Die Geschichte spielt sieben Jahre später. Die Flotte bekommt den Befehl, die Kilrathis in einer entscheidenden Schlacht anzugreifen. Du warst derjenige, der die Patrouille flog, um zu sehen, ob sich noch Feinde im Sektor befinden. Alles war sauber, also wurde der Angriff gestartet. Doch wenn Ihr am Zielpunkt ankommt, ist kein Gegner da. Ihr hetzt zurück zur Tigers Claw — und findet nur noch die Trümmer der Station. Jeder beschuldigt Dich, daß Du nicht aufgepaßt hast.

Was wirklich geschah: Die Kilrathis haben das erste Mal ihren Tarnmechanismus eingesetzt. Merkwürdigerweise verschwindet auch noch der Flugrecorder von Deinem Schiff, so daß es überhaupt keinen Beweis mehr gibt, daß Du unschuldig bist.

Du kommst vor ein Kriegsgericht. Sie haben nicht genug Beweise gegen Dich; aber Du

# DER COM



Seit "Wing Commander" kennt jedermann Chris Roberts. **POWER PLAY** plauderte mit Origins Creative Director und Starprogrammierer über Raum, Zeit, Katzen und Software-Regie.





Die Schöpfung (Bildschirmfoto von "Wing Commander II")...

...und ihr "Meister": Chris Roberts in voller Pracht



# MANDER

wirst in einen stinklangweiligen Sektor versetzt. Die ersten Kämpfe sind einfache Schlachten gegen Piraten, doch dann kommst Du zur Concordia in dem Enigma-Sektor — und jetzt wird's heiß. Denn dort sind die Kilrathi; dort sind jede Menge Jumpoints, die heiß umkämpft werden. Die Kilrathi wollen diesen Sektor übernehmen und arbeiten mit allen Mitteln. Sie haben Überläufer als Spione in Deine Gruppe geschleust, so daß Du nicht weißt, wer mit Dir kämpft und wer darauf aus ist, Dir einen über die Schutzschirme zu brennen. Dort triffst Du auch auf Angel, die fest an Deine

Unschuld glaubt. Und dann ist da noch Maniac. Der hat sich inzwischen zum Fernsehstar gemausert und gibt fürchterlich an. Das war das Schöne an Wing Commander: Jeder kennt die Figuren und fühlt mit ihnen.

Beim ersten Teil wußten wir nicht, ob diese Art von Spiel überhaupt ankommen würde. Also legten wir weniger Wert auf detaillierte Intelligenz der Wingmen oder der Geschichte. Jetzt haben die Personen unterschiedliche Ziele und Motivationen. Vielleicht wird es sogar eine Liebesgeschichte geben, wer weiß? Wir werden den Spieler miteinbeziehen: Er

solll nicht nur Knöpfchen drücken, sondern mitfühlen.

**POWER PLAY:** Der Aufbau von Wing Commander war sehr clever. Wie hast Du diese "Baumstruktur" hinkommen?

**CHRIS ROBERTS:** Wir merkten beim Testspielen, daß es frustrierend war, immer an einer Mission zu scheitern. Also versuchten wir, das so dynamisch wie möglich zu halten. Im richtigen Leben hat man auch nicht die Möglichkeit, alles dreimal zu machen.

Die meisten Spieler sind solche "Mißerfolge" nicht gewohnt. Sie beißen sich lieber solange an einer Mission fest, bis sie gelöst ist. So entgeht ihnen aber eine Menge. Das Spiel macht auch Spaß, wenn man nicht jeden Kilrathi abgeschossen hat. Man sieht sogar weniger Missionen, wenn man versucht, der Beste zu sein. Das Wichtigste ist doch, da draußen zu überleben!

**POWER PLAY:** Was gibt's sonst noch für Änderungen?

**CHRIS ROBERTS:** Erst einmal wird es mehr Kampfflieger geben, darunter auch große Bomber, in denen man zwischen den Stationen hin- und herschalten kann.

Wing Commander war sehr strukturiert. Es gab die Bar, die Baracken, den Briefing Room — das war's dann. Wing Com-

mander II wird in unterschiedlichen Räumen spielen. Wenn man von einer Mission zurückkommt, kann es passieren, daß man mit einem Mechaniker im Hangar spricht. Oder man trifft jemanden beim Commander. Oder hält mit Paladinen im Kommandozentrum ein Schwätzchen. Oder hebt mit Angel einen an der Bar — was die Geschichte braucht, bekommt sie auch.

**POWER PLAY:** Hast Du eine Katze?

**CHRIS ROBERTS:** Nein.

**POWER PLAY:** Magst Du Katzen?

**CHRIS ROBERTS:** Ich hasse die Katze meiner Freundin. Es ist eine Siamkatze. Das sind die mit den langen Haaren, die überall in der Wohnung herumfliegen — ich bin allergisch auf Katzenhaare. Ich habe meine Freundin vor die Alternative gestellt: entweder die Katze oder ich. Sie hat sich für die Katze entschieden (lacht). Nein, ganz so schlimm ist's nicht, aber die Katze macht mich ziemlich fertig.

Einer der Gründe, warum ich Katzenwesen als feindliche Rasse ausgesucht habe, waren die Bücher von Larry Niven und die Attitüde von Katzen. Ich wollte eine noble Rasse, die sehr kriegerisch ist, aber auch elitär. Sie sehen in den Menschen Sklaven, die ihnen untergeordnet sind — ein wenig wie die japanische Mentalität im zweiten Weltkrieg, dieser Samurai-Typ. Katzen waren das, was darauf am besten auf die Charaktere paßte.

Wir werden das entwickeln; es wird ein richtiges Katzenuniversum geben — sowas macht mir Spaß. Richard hat sein Britannia, es ist sehr schwer für ihn, von dort auszubrechen — ich kann mir noch mein eigenes Universum zusammenstellen. Wir könnten beispielsweise eine Panzersimulation schreiben, die im Kilrathi-Universum spielt — da steckt eine Menge Stoff drin.

**POWER PLAY:** Hast Du Elite gespielt?

**CHRIS ROBERTS:** Ja! Elite hat mich umgehauen! Ich habe 1984 praktisch nichts anderes gemacht. Ich war sogar "Elite"; das einzige, was ich nicht gefunden habe, war das Riesenschiff, das in der Anleitung erwähnt wurde. Es gab die wildesten Gerüchte, aber ich habe es nie zu sehen bekommen.

Ich hatte eine ähnliche Idee, doch dann kam Elite und war um so viel besser. Ich wollte eine Zeit lang Wing Commander mit einer Wirtschaftssimulation verbinden, doch das wäre



zu ähnlich geworden. Also habe ich mich für die "Top Gun"-Variante entschieden.

**POWER PLAY:** Gibt's etwas Verborgenes im Spiel?

**CHRIS ROBERTS:** Ja, es gibt einen Cheat Mode, den verrate ich aber nicht. Ich wünschte, wir hätten mehr Gags im Spiel. Aber es ist schon hart genug, so etwas zu programmieren, so daß uns für diese netten Dinge kaum Zeit bleibt.

**POWER PLAY:** Hast Du überhaupt noch Zeit für andere Ideen?

**CHRIS ROBERTS:** Bei Wing Commander war ich "Director". Ich setzte mich mit den Beteiligten zusammen und sagte ihnen "Heute arbeitest du an dieser Routine, du holst Kaffee und du zeichnest heute diese Grafik". Das wird jetzt nicht mehr so sein. Ich werde die Projektleitung jemand anderem übertragen.

Dann mache ich mich an ein 3-D-Kampfsystem für ein Spiel, das im Herbst erscheinen soll. Es wird Polygone benutzen — für eine Landschaft sind Bitmap-Grafiken ziemlich ungeeignet. Es wird cool wie eine Bitmap-Landschaft aussehen, aber trotzdem die Polygon-Technik verwenden.

Na gut, etwas mehr kann ich Dir verraten: Wir wollen einen Auto-Kampf-Simulator mit dieser Technologie programmieren. Das Problem mit allen Autorennspielen: Ich habe nie das Gefühl, wirklich in einem Auto zu sitzen. Ich selber habe einen netten kleinen Sportwagen...

**POWER PLAY:** Welchen?

**CHRIS ROBERTS:** Einen Porsche 944 Turbo. Weiß und schnell.

**POWER PLAY:** Kannst Du den überhaupt ausfahren? Hier lauern doch an allen Ecken und Enden Polizisten mit einem großen Block voller Strafzettel...

**CHRIS ROBERTS:** Ich habe auch schon eine Tonne Strafmandate wegen Geschwindigkeitsübertretung kassiert. Das hat mich mein Porsche gelehrt: Beschleunigung spürt man im Magen — an einem Computer spürt Du höchstens einen schmerzenden Hintern vom vielen Sitzen. Man hat kein Feedback. In Test Drive III, das sehr gut aussah, hatte ich bei 60 Stundenkilometern Probleme, das Ding zu steuern. Es macht keinen Spaß, mit dem Computer zu kämpfen, wer die Kontrolle behält.

**POWER PLAY:** Schaffst Du es denn, im Zeitplan zu bleiben?

**CHRIS ROBERTS:** Meistens. Wir haben es wirklich geschafft, Wing Commander pünktlich rauszubringen. Ultima VI war 20 Tage zu spät, Savage Empire war 20 Tage zu spät — das geht noch. Ultima V war schrecklich, da gingen wir ein halbes Jahr zu spät dran. Das passiert uns aber nicht mehr.

Wenn man ein Spiel schreibt, kann man sich nicht mit der 9-bis-18-Uhr-Mentalität begnügen. Wenn man an einem großen Projekt arbeitet, und diese oder jene Routine muß zu einem Zeitpunkt fertig sein, dann passiert es eben, daß man ein paar Nächte durchschuftet und das Bett nur von außen sieht. Je näher der Termin der Veröffentlichung rückt, desto weniger sieht man sein Bett.

Es ist ja nicht mehr so, daß einer alles macht. Da hängt eine ganze Kette von Grafikern, Programmierern und Musikern dran. Es ist hart, weil ein Computerspiel aus so vielen Elementen besteht. Man muß jedesmal das Rad neu erfinden, wenn man ein gutes Spiel schreiben will.

**POWER PLAY:** Was ist sonst noch geplant?

**CHRIS ROBERTS:** Bei Ultima VII werde ich ein wenig mitmischen. 10 MByte sind geplant — man muß ja auf Kings Quest einen draufsetzen (lacht). Es wird nur für Hard disk erscheinen. Keine Floppies mehr, keine Herculesgrafik mehr. Wir müssen den ganzen Schmarren testen, und das

hält auf. Die Leute sollen sich eine gute Grafikkarte kaufen, da haben sie mehr davon, außerdem schont's die Augen. Richard redet davon, Animationen wie in "Battlechess II" für seine Charaktere reinzubringen. Er wird das TM-Grafiksystem benutzen, das auch in Wing Commander benutzt wird.

**POWER PLAY:** Sind das die "Origin FX"?

**CHRIS ROBERTS:** Ja, das ist unser neues Grafik- und Sound-System. Wir haben das System für Wing Commander geschrieben. Die Introsequenz für Ultima VI wurde beispielsweise damit geschrieben. Unsere neuen Programme nut-

zen das voll aus. Man kann beispielsweise einen Bildschirminhalt ranzoomen und drehen — Kinkleritzchen. Hat aber eine Weile gebraucht, das Baby zu programmieren.

1990 war ein Superjahr für Origin. Wir haben uns gesagt: "PC-Spiele mit VGA-Grafik — laßt uns das mal richtig machen". Wir wollen mit jedem Spiel eine Spitzenspiel schaffen. Qualität zählt sich aus. Schau Dir die Lucasfilm- oder Microprose-Spiele an. Fast jeder Titel war super. Bei Origin gab es ein Problem: Alles wurde an Ultima gemessen. Das ist jetzt anders geworden.

**POWER PLAY:** Wie kam es dazu, vom Apple II auf MS-DOS-PCs umzusteigen?

**CHRIS ROBERTS:** Ich arbeitete an "Times of Lore II" und benutzte dazu VGA-Grafiken. Ich zeigte sie Richard, er war beeindruckt. Er schloß neun Monate hin, die er Ultima VI auf dem Apple entwickelt hatte, setzte sich an den MS-DOS-PC und fing von Neuem an. Das hat sich gelohnt: Ultima VI sieht prima aus.

Noch eine Sache: Als ich zu Origin kam, arbeiteten sie noch nicht mit Grafikern. Ich war das gewöhnt und führte es bei ihnen ein. Das ist so toll: Ich kann bei dieser Firma etwas bewegen. Bei Lucasfilm ist das härter. Die haben so einen hohen Standard, daß man die Größen nur imitieren kann, wenn man anfängt, dort zu arbeiten.

**"Alles wurde an Ultima gemessen. Das ist jetzt anders."**

**POWER PLAY:** Was machst Du lieber: Programmieren oder innovative Ideen ausdenken?

**CHRIS ROBERTS:** Ich habe Spaß daran, die Projekte weiterzutreiben. Ich mag es, mit Leuten zu arbeiten. Ich kann ganz gut programmieren, aber meine Stärke liegt darin, die Mitarbeiter dazu zu bringen, ihr Bestes zu geben.

Ich bin von Resultaten abhängig. Wenn ich programmiere, tue ich das nicht, weil ich die Maschine so toll finde, sondern weil ich etwas damit erreichen will. Ich habe das große Bild immer im Kopf und verliere mich selten in Details. Deshalb bekomme ich selten Schwierigkeiten mit meinem Zeitplan. Regisseur — das ist wohl das Wort.

Das Interview mit Chris Roberts führte Anatol Locker



# Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Olmar Weber

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindie  
 Chefredakteur: Anstol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil  
 Stellvertretender Chefredakteur: Martin Gaskch (mg)  
 Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wf), Volker Weitz (vw)  
 Produzent: Uwe Peters (up)  
 Redaktionsassistent: Susan Sablowski (289)  
 Freier Mitarbeiter: Heinrich Lohndorf (h)

Sie erreichen Sie die Redaktion: Assistenz 089/4613289, Fax 089/46135046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlagsgleitung: Wolfram Höfler  
 Operation Manager: Michael Koepps

Art-director: Friedemann Porsch  
 Layout: Bernd Wühl (Chellayout), Rolf Boyke, Christine Baumkuch  
 Titelgestaltung: P.H. Hinz  
 Bildredaktion: Sabine Tennstedt, Roland Müller (Fotografie)  
 Titel: Agentur „usoro“

Anzeigenleitung: Jens Borensen  
 Anzeigenleitung: Hans W. Cade (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreise von POWER PLAY Nr. 3 vom 1. Januar 1991

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

England: F. A. Smyth & Associates Limited 238, Aylmer Road, London, N2 0PC.  
 Telefon: 0044/13405058, Telefax: 0044/13419602  
 Israel: Baruch Schaefer, Haeschel-Str. 12, 58348 Holon, Israel Tel. 00972/35562256  
 Taiwan: Am International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C.  
 Tel. 00862/7548631/633, Fax: 00862/7548710

Auslandsrepräsentation

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-8300 Zug, Tel. Böcher, Zeit-  
 schriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax:  
 042-415770

USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel. (415)  
 366-3600, Telex 752-351

Österreich: Markt & Technik Ges. mBH, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel.  
 0222/5671393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: »POWER PLAY« erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen  
 Vertriebsmarketing: Robert Riesinger (703)

Vertrieb: Handelsaufgabe: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie  
 Österreich und Schweiz: Ip Internationale Presse, Ludwigstraße 28, 7000 Stuttgart 1,  
 Telefon (0711) 61986-0

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000  
 München 5

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt &  
 Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München  
 Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt  
 Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost  
 Telefon 089/4613368

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Län-  
 dergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM  
 65,-

POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr)

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvert. (887),  
 Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG Schmollerstr. 31 7170 Schwäbisch Hall

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich ge-  
 schützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich wel-  
 cher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur  
 mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht ge-  
 schlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen  
 frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck-Dienst:

Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu er-  
 halten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774

©1991 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Olmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung  
 und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei Mün-  
 chen, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613  
 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.  
 Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu errei-  
 chen.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung  
 der Verbreitung von Werbepressen e.V. (IVW), Bus-Godesberg.  
 ISSN 0932/0754



## INSERTENVERZEICHNISS

Alt .....	73
Atari .....	11
Bachler .....	10
Berry .....	73
Bornico .....	2, 13, 31, 35, 37, 117, 119, 129, 133, 141, 150
Boyd .....	79
Computermarkt Münster .....	27
Compy Shop .....	84
Crystal Soft .....	27
CWM .....	85
Dynatec .....	123
ECS .....	93
Fantasy .....	90
Flashpoint .....	54
Four Systems .....	54
Funny Software .....	33
Funsoft .....	91
Funtastic .....	50
Galaxy .....	87
Game Play .....	85
Gamesworld .....	65
German Design Group .....	69
Gnadenlos .....	51
Gross-Elektronik .....	49
HAMO .....	71
Heidak .....	76/77
International Software .....	69
Joysoft .....	37
Karosoft .....	112
Kingsoft .....	7
Kranz .....	35
Lifetimes .....	103
Magic Games .....	117
Markt & Technik Buchverlag .....	35, 41
MN-Hobbysoft .....	79
MR-Soft .....	69
Müller .....	73
Okay Soft .....	84
Reemtsma .....	149
Reiser .....	117
Richartz .....	99
Rushware .....	23
Schindler .....	117
Schneider & Hamann .....	27
Software Maniacs .....	79
Stöger .....	84
Top 4 .....	85
United Software .....	29
Westfalenhalle .....	55
Wial .....	47
Zillesoft .....	48



## POWERPLAY CONTACT

Wenn Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, kostenlos eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen in Text in der Rubrik ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre eigene Kleinanzeige in den Power Play-Contact der Juli-Ausgabe (erscheint am 14.06.91). Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 6. Mai 91 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der August 91-Ausgabe (erscheint am 12.07.91) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu den vorbereiteten Coupon auf Seite 106.

**Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.**

Der Verlag behält auch die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen lässt, sowie Anzeigen unter Postlagnummern werden nicht veröffentlicht.



Verk. tausche Larry 2 Con. of. Ca. Sp. Quest 3, Falcon, Kick Off, Elvira, Operation Stealth, Manhunter, Transworld, Preise zw. 35 - 45 DM. Matthias Dietrich Tel. 0221 4789598

Verk. Chase H 0 35 DM u. Crown o Maria 35 DM Tel. 0251/316304

Suche für Amiga Startlight Might and Magic 2 + Buck Rogers, Bielsa Emyrn H. Soccer, Jiffma 5 + Indianapolis 500, Andreas Frank, Tel. 06251/34810

Verk. Powermanger-Orig. Preis 40 DM. Tel. 02586.295

Suche orig. Shoot'em up Constr. Kit mit Anl. Angeb. an Tel. 07388/7593, Torsten, 18 - 18 Uhr

Verk. Drucker für Amiga bzw. C64 für 200 DM, Cornelia Köllner, Seestr. 7 2308 Pohnsdorf

Verk. Orig. Games für den Amiga (Monkey Is. and, Operation Stealth, Lost Patrol etc.) Kexelis Drusung 2, A-6900 Bregenz Tel. 0043/557445927

Suche Flugsim. Flamm MD-II A-10 Tank Killer, Flight of the Intruder, Wings Chuck Yeager ATF 20 Tel. 06989/10399

Tausche KQ1 - 3 James Pond, M-1, Imperium II, came 1, Kick Off 2, Dungeon Master, The Secret of the Sword, Adventures, Tel. 089/3519444 15 - 20 Uhr nur Orig.

Suche Spiere für A 500 Powermanger, Sim Earth, Heroes Quest, Saucron of Power, Kings Quest, Player Manager, Indy Jones (Adv.) Tel. 069/310807

Verk. Beast Turrican, Pirates u. a. Suche RAM Erweiterung Mani, orechert, O-2794 Schwer, In „Jesse-Melner-Str.“ 9 oder Schwerin 21261

Suche Maniac M, Zak Mc Kracken, Monkey Might and Magic 1 für je 35 DM meldet auch bei Am. Mo. v. 16 - 18 Uhr, Di. v. 17 - 18 Uhr, Do. v. 16 - 17 Uhr, Tel. 0211/216327

Tausche oder verk. Orig. wie Hard Drivin, Big Challenge R Type, Ik u. a., Tel. 089/6515245 oder 089/65943

A 500 1 MB-RAM, 20 MB Festplatte, 2 MB Suche, Drucker Star LC 20, Mon. 1084 S. 80 Pg. Bücher inkl. 2,4 Mite all Garantie VW 2600 DM Tel. 07121/43755

Verk. XT-Karte + 5 25 - 15 350 DM, Mult. I/O-Karte für XT Karte 128 KB Ports, Uhr 150 DM Handycam, 400 KB 350 DM, Wolfpack, 19 Uhr, Tel. 0511/512500

Suche Millennium 2.2 Orig. so billig wie es geht Tel. 089/6707542 - Hampo, ab 16 Uhr

Suche dringend F-16 Combat Pilot, nur Orig. Wenn möglich mit Anl. zahle gut, Tel. 06382/22017

A 500 1 MB 2 - 1W, Fairman, umfangreiche Software 1400 DM Tel. 08121/81152

Verk. für A 500 Transworld Roger Trooper, The Last Patrol, Logo, M1-Tank Platoon Flugsim. I, Powerpack 4 Games for Adventures für je 40 DM Tel. 09392/6872

Verk. Altered Beast, Berds Tale Nightbreed, New Zealand Story, Barbarian II alle 5 nur komplett für 130 DM Tel. 07725/3488 Oliver Schwabbe

Tausche Orig. E Motion, ASM Hlt. g. it Came 1/2 Wings, K Game Show, Turrican D. Lar od. Space Ace, Tel. bis nächste PP- Ausgaben 69624/1554

Suche A 500 mit oder ohne 1 MB Erweiterung Angeb. unter Tel. 0241/59942 in Aachen

Suche Anleitung für Elite in dt., da Spiel in englisch, R. John, Am Spring 3, 3322 Burgdorf

Wer tauscht C64 mit vielen Spielen gegen eine Amiga 500? Schnell melden! Roland Nage, Steuderp. 47, 2342 Gelling, Tel. 04643/2810

Verk. 18 Orig. Amiga Spiele, z.B. Camelot Space Quest 3, Dungeon Master Faerghail, kompl. 1.350 DM, Lewchler Marcus, Klauk kestr. 11, 8900 Augsburg

Suche Orig. Dragons Lair 1, Dragons Lair 2, Escape from Rung's Castle, zahle 40 DM oder auch Tausch, Jürg Rest, Walter Ring, 47, 28 Bremen, Tel. 0421/3807893

Verk. A 500, HF-Mod., Mouse 2 Joysticks, viel Software und Zub., alles 6 Mite all zw. 900 DM Alexander Wiese, Freilgrathstr. 8, O-5300 Weimar

Suche Amiga Tauschpartner, Frank Oulitzsch, Stahlbühning 207, 6802 Ladenburg

Suche Orig. Invest für Amiga für 70 DM Tel. 0448/7984 ab 19 Uhr

Suche folgende Orig. Maniac Mansion, Sim City, PQ2, Loom, It Came from the Desert, Tel. 06224/2549 Christian von 17 - 19 Uhr

Suche handels-u. Strategiespiele, z.B. Rail road Tycoon, of the Road, verk. Orig. Trans world Reeder: Powermanger 40 DM 4923 Extertal, Papenweg 1, Tel. 52621682

Verk. für Amiga Pool of Rad, 40 DM, UMS 20 DM, Blasteroids 20 DM & für C64 Azure Bonds 25 DM, Ultima V 25 DM, Alles Orig., Tel. 02682/5455

Ges. Amiga 500 mit Mon. 1084 S oder 1081, 1 MB RAM, 2 LW und Drucker Preis um 1100 sP, CH. Tel. 011-9480784

Suche kostengünstige Speichererweiterung (512 KB) für den Amiga, außerdem Buch Amiga Basic, Angeb. an Thomas Fendl, A-3621 Oberaudorf

Verk. Orig. Rainbow Islands, noch nicht geg. für nur 50 DM, Par. NN, Patrick Grüss, Untermarkt 1, 6509 Gau-Odernheim, Tel. 06733/1471

Amiga Schweiz Verk. Midwinter, Operation Stealth, Lion C64 Hero of Lance CH 01/371/7239 Andre vert

Verk. ASM Ma/89 Dez. 90, 70 DM, Amiga Magazin 8/9/97 - 2/91 15 DM, Amiga Sonderheft, 1-14 120 DM sowie div. Zeitschriften Tel. 06426/5599 ab 17 h

TNT Orig. Amiga 400, Toobin, Dragon Spirit, Hard Drivin, APB, XYbots, zu verk. Raum FFM Tel. 06149/1513 ab 19 Uhr

Suche zuvert. Tauschpartner Bitte mit Liste 100 % Antwort, Auch Zeitschriften, Andreas Brandt, All Schweiz, Zuerst 11, Neubrandenburg O-2000

Turbo PC Board 8 MHz für A 2000 zu verk. inkl. 5 25 - 1W, div. Bücher, Lautspr. für nur 500 DM Tel. 06443/9255, Ulf ab 17 Uhr

Verk. Amiga-Orig. leider nur gg. Vorauskasse aber mit Anl. Setze gg. RP bei G. Conen, Fortlenweg 1, 6830 Schwetzingen

Suche günstige Adventures aller Art (speziell Maniac Mansion und Monkey Island) und nette Adv.-Spielder(n) Niels Knoop, Tel. 06173/4346 abends

Verk. o. tausche Orig. Invest 45 DM, Second World 35 DM, tausche beide gg. Supremacy o. Powermanger Tel. 0711/703510, ab 17 Uhr

Verk. Amiga 500 + 512 KB Speichererw. + Commodore MPS 1000 + 2 Joysticks + TV Mod + Kick Off 2 + Playermanger + Great-courts VBM 950 DM Tel. 06132/5361

Suche billige Amiga-Games und Anwender Soft. Besonders Strategie Games, z.B. Conflict Europe Schreibt an Frank Pilsbüll Heidkamp 3, 3100 Celle

Suche Relations Anwender zum Tausch von Materialien, Texturen, Szenen u. Bildern. Suche auch Bilder von Turbo Silver, Tel. 0711/3703510, ab 17 Uhr

Suche Bilder, die mit Turbo Silver Sculpt 4 D. Caligan o. Reflections erstellt wurden. Suche auch Texturen u. Materialien, Tel. 0711/3703510, ab 17 Uhr

Verk. DPaint 3, Xenon 2, Barbarian, Dungeon of Drax, Suche auch zuvert. Tauschpartner, Tel. 06151/56900 Thomas

Suche Flood, Orig. mit Zub. für 40 DM, Tel. 02234/38435 Markus vert

Suche A 500 + Fairman, wann möglich im Raum Bodensee-Oberschwaben, Tel. 0751/49254

User Club für die die ihrem C64 Amiga mehr gegen Monatliche Cubelzettel u. v.m. Info unter User Club, Römerstr. 7a 4290 Bocholt

Tausch Champions of Krynn, orig. gg. Might & Magic 2 oder Cadaver oder Maniac Mansion Tel. 02871/46124 ab 18 Uhr

Verk. Orig. Tennis Cup 30 DM, Summer Edition 30 DM, TV Sports Footb. 30 DM, Kick Off + Extra Time 30 DM, X-Cop Prof u. Hardw 40 DM Tel. 08686/1109

Verk. Orig. 50 % unter NP + 3 B Supercars 30 DM, Sega Soccer 50 DM, Emotiona 30 DM Sport, Wirtschalls, Dank-Baker, Strategie-Spiele usw. (Neues) Michael, Tel. 0421/617837

Suche 100 % intakte Orig. wann möglich mit Anl. PQ2, A-10 Tank Killer Flight of the Intruder, zahle bis 35 DM, Tel. 089/7145390

Wp. Systemwechsel Verk. Orig. Wall Sir Wizard, Great Goals, Football Manager 2 Deluxe Paint 2, Populous, TV-Sport, Basket Kick Off 2, Microscope Soccer Tel. 089/5234757 Peter ab 19 Uhr

Verk. Orig. Captain Fizz 20 DM, Hollywood Poker 10 DM, Holly Poker pro 30 DM, alle z.B. 50 DM Robert Lepper, Breilgauer Str. 29 c, 1000 Berlin 38

Amiga. Suche Tauschpartner für Amiga, auch Tausch, Suche ältere Amiga-Magazine (8/90), A. Brandt All-Schweizer Str., 11, O-2000 Neubrandenburg

Verk. für A 500 Champions of Krynn, 30 DM, Tel. 09525/480 Suche günstige PQ-Soft. Anruf 14, 21 Uhr

Verk. Powermanger 688 Attack Sub., Imperium II, 40 DM, Back to the Future 2, Microscope Soccer und Kick Tracy je 30 DM, PQ Starline v. 1 Richter, Tel. 06761/7427

Verk. Flood f. 60 DM, The Bard's Tale 2 für 40 DM, alles Orig. Guse Barthels, Mühlenthalweg 32, 7310 Plochingen Tel. 07153/72598

Kaufte Amiga-Orig.-Prg., die nicht älter als 2 Jahre sind. Lusten und Angebote an Wolfgang Huber, Friedrichsholtenstr. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. Orig. Colorado 30 DM, 007 Lizenz zum Töten 30 DM, Tel. 0201/686831

Verk. Amiga-Orig. Stick 40 DM o. Tausch, z.B. Klax, Dyer 07, Kick Off, Jack Nickl, Golf, Minigolf, Xenomorph u. a., bitte ab 19 Uhr, Tel. 08222/52415

Verk. gut erhaltenen Amiga 500 + Philips VM 8833 Fairman + M.A.s + ca. 80 Disketten + Joysticks + HB, NP 1800 VB 1300 DM Tel. 0541/22247

Suche Amiga 500 evtl. mit Zub. und evtl. TV-Mod., ruft an Tel. 09943/3980, Klaus

Tausche Zak MC Kracken gg. Space Quest 3 oder gg. Police Quest 2 Tel. 05105/9521

Suche PP 5/90 zahle bis 4 DM, tausche außer dem Italy 90, Super Wonder für A 500, Suche Pirates Tel. 06421/56419 Mo+2

Suche Tauschpartner, außer der Schweiz für Amiga 500 Habe über 50 Spiele im guten Zustand. Schreib doch mal mit Liste 100 % Antwort Eder Hertner, Str. Arbogast 32, CH-4132 Nuttingen

Kaufte alle Orig.-Prg. für Amiga + Atari ST, die nicht älter als 2 Jahre sind. Angeb. an Wolfgang Huber, Friedrichsholtenstr. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. K.A.K. Carrier Command, E Motion 35 DM, Indy 3, Los 45 DM, Starliner 2, Suche 40 DM, Battle of Britain 45 DM, alles inkl. Porto Tel. 0221/45129, Peter

Verk. Amiga-Orig. Xenon 2, 30 DM, it came f. Desert 50 DM, Fish 10 DM, andere Suche orig. MIG 29 f. 50 DM u. Wolfpack 40 DM, Tel. 04105/7608

Amiga Originals, zahle gg. 1 DM RP, bei M. Croc Weißbart, Schöbergerstr. 12, 1000 Berlin 20

Verk. Orig. Kreuz-As-Poker, IndoorSports 35 DM, Emerald M ne 1 Manfront, Council, Eng. Isch Kurs, Eroklunde-Kurs, je 20 DM, Offenbach 6050 Ber. nerstr. 55, Milovan Kristo

Suche für VB 20 DM, Sim City Transworlds, Populous, Power M, F1-Falcon, IVest u. a., nur Orig., Tel. 08253/6527, auch gg. C64, Tel. 06253/7618

Suche Software für A 500, Liste an Gerd Donatitzki, Nr. 1 Kleinfrischen 0-8601

Tausche Hollywood gg. Monkey Island, zahle gut, Kick Off 2, 30 DM, Starliner 2, Suche 40 DM, Battle of Britain 45 DM, alles inkl. Porto Tel. 08042/8753, 17 - 20 Uhr

Verk. Orig.-Games Falcon Pirates F-19, Ultima V R-Type, 25 - 40 DM, Tel. 0911/6588067 bis 21 Uhr

Verk. Orig. Monkey Island 60 DM, Kings Quest IV 50 DM, Conquest of Camelot 60 DM, Indy 3, Adv. 35 DM Tel. 02374/74097

Amiga Club Duisburg sucht Tauschpartner. Bieten neueste Software Power Manger, Monkey Island, Elvira, div. Tel. 0203/101818 Hainer Tel. 0203/10576 David

Verk. Tauschpartner für A 500, schreibt an F. R. Kneiber, Speckweg 164, 6800 Mannheim 31

Verk. orig. Their Finest Hour für 45 DM auch Tausch möglich Tel. 0203/496718

Festplatte A590, 20 MByte, für Amiga 500 2000 - Spiele für VB 960 DM zu verk. Tel. 0221/831817, nach 17 Uhr

Lawless sucht zuvert. Tauschpartner für den Amiga R.I.I. in Tel. 04471/84662 oder 04471/7587 suchen Monkey Island, schreiben auch Demos

Verk. Amiga-Orig. Powermanger, Flood Shock wave, Tie-Break, Manchester United Pirates, jedes Game 35 DM, komplett 230 DM, Tel. 0211/40041-0

Verk. Orig. Powermanger 45 DM, Indy 500 45 DM, Starliner II 35 DM, Dark Side 30 DM, Hard Drivin 40 DM, BSQD Tausch, Suche Dungeon Master, Docodem Tel. 06221/384032







## Private Kleinanzeigen

Verk. Legend of Faerghal 40 DM, Freedom Connection (IR-Fernbedienung für Joysticks) 50 DM, Competition Pro 10 DM, Tel. 040/546784, ab 18 Uhr

Verk. ROM 35 DM, Powermonger 45 DM, COF 35 DM, Hard Drivin 20 DM, Populous 30 DM, Vamer 35 DM mit Anl. Tel. 07392/8457

Verk. Archipelagos 15 DM, Hard Drivin 20 DM, Int. Karate 25 DM, Passing Shot 15 DM, Genius 15 DM, J. Bodecker, Sandstr. 153, 4100 Duisburg 17

Verk. Cort. Circus 25 DM, Genius 15 DM, Infestation 25 DM, Kunter Skat 15 DM, Roter Oktober 15 DM, J. Bodecker, Sandstr. 153, 4100 Duisburg 17, Tel. 02841/52058

Tausche orig. Flood und Interphase gg. Rainbow Island. S. o. Monkey Island, Paradox 90 Cadaver o. Lemmings (nur Orig.). Tel. 0481/13523

Verk. das Superspiel "Powermonger" für 55 DM, Thorsten Huisman Winkelhauser-Esch 29, 4292 Rhede, Tel. 028/23669

Tausche Orig. Jäger 2 u. 3 in Törten, James Bond gg. Cabal oder Space 2000. Bastien Epler 0934/489926 D., Mi. Fr. ab 17.30 Uhr Dankel

A 500, 0,5 Jahr alt Incl. Mon. Speichererw. u. über 20 Spielen für 300 DM zu verk. Tel. 06421/45175

Suche Tauschpartner. Schöckl Eure Liste an Thomas Suchstich. Ritzingerstr. 23/6, A 1100 Volkermarkt, Österreich, Auch Anläufer

Verk. Orig. Skyfox 2 von Elv. 19 DM, und Space Ace für 39 DM jew. + Versandkosten, jew. komplett, mit Orig.-Verp. Tel. 07154/22288, ab 18 Uhr

Verk. Orig. z.B. Ferrari Formula One 45 DM, The Kresta 25 DM, Fugger 40 DM, Stunt Car Racer 30 DM Jürgen Henning, Tel. 07142/11991, ab 20 Uhr

Verk. Orig. BAT 45 DM, Legend of Faerghal 40 DM, Lord of the Ring 50 DM, Ch. Reess. Jim-Brunnig, 197, Ch-Ha428, Angariau

Tausche Microprose-Gunsheig gg. F-16 F o. F-19 F o. MIB 29 Tobias Hedrich Am Käfer Born 25, 3400 Göttingen, Tel. 0551/7806212

Biete Kings Quest 1 + 2 + 3 für 75 DM Tel. 02207/3243, Michae

Verk. K.A.X. Carrier Command, E-Motor 35 DM, Indy 3 + Lds. 45 DM, Micropro Soccer 40 DM, Battle of Britain 48 DM, alles inkl. Porto Tel. 0221/435129 Peter

Verk. Dungeon Master und Transworld für je 45 DM, Beide Spiele zuh. für nur 80 DM, Meldet euch bei Toni ab 16 Uhr Tel. 06772/8440

Suche zuverl. Tauschpartner für Spiele und Anwender, habe z. B. Transworld North und South X-Out Marco Jucker Friedrich Karl Str. 56 5000 Köln 60

Suche Lösungsspatine zu Loom King's Quest 3 Biete dafür Cheats usw. + Luste gg. RP anfordern M. Bnoder, Pariserstr. 18, 8501 Nieder Oim

Suche dringend für Amiga Bloodwings, Data Disk Vol. 1 und 2 Test Drive II, The Music Craze, J. Bussmer, Layenstr. 62 6580 Idar-Oberstein, Tel. 06781/44546

Habe 20 Orig. Amiga-Spiele zu verk. z. B. Falcon, The Finest Hour, Great Courts I, Liste anfordern bei Wolfgang Peiss, Andresenstr. 7, 2300 Kiel 1

Verk. Orig. The King Game Show 50 DM, Spy vs. Spy (Arctic Ants), War Machine, Custodian u. Blastocross, je 15 DM, Tel. 0228/462603, Thomas

Suche für Amiga Phantasie I + II, Ultima I + II, Fugger, Antares, Sim Earth, Loopz, Puzze, The Road, Substave, Medusa 2, Tel. 0228/462504, Achim

Verk. A 500, 1 MB, Farmon, 2 LW, ca. 100 Disks mit Box, Spiele, Anwender 8 Orig. (Lary I, I, Indy 500 etc.), Top-Zustand, Tel. 02747/2023, Osterreich

Verk. Amiga Sourcer-Book-Ware, 2 Disk + Hardwarepatente, absolut neu, V6 70 DM, Modulator VB 35 DM, Tel. 021/35/029

Suche Farb-Siemens mit Scan/Kopierföhreranschluß, z. B. 1084 Topzustand VB 180 DM, verkaufe RGB-Kabel Magidine Masters 22 DM, Tel. 0241/520710, Höger

## Private Kleinanzeigen

Verk. Orig. Courts Great Courts II 55 DM, Indy 500 48 DM, Erlyn Hughes Inter. Soccer 38 DM, Micropro Soccer 35 DM, Tel. 07231/55367

Suche zuverl. Tauschpartner (in) für Amiga-mit Raum Basal und Umgebung. Tel. CH-0615/7894, Frage nach Christian

Amiga Orig. je 25 DM, Pirates, Transworld, Newcom, Das Road, R. o. Medusa, 2nd World 688 AT, Suk, Kick Off 2, M-1 T. Platoon, Tel. 07231/391435, Stefan verp. (ab 18 Uhr)

Suche Fine. Mission, Great Courts 2 u. v. m. schreiben Stefan Eckert, Steyrstr. 24 A 4522 Siering Österreich, Tel. 07358/2208

Suche A 500, 1 MB 64 er und HF Mod., Emulator, Discs, Mouse, Eventuell auch 2 Floppy 700, 800 DM, Tel. 04972/271 Tausche auch ggf. gg. C 64 II VB 150 DM

Verk. folg. Amiga Orig. Ultima 5, Wings 60 DM, Starlight, James Pond, Day of Viper 50 DM, tausche gg. Ganeboy (tausche?) A. Lai, Neckarhöhe 85, 6900 HD

Verk. Powermonger 688, F-18 Combat, Bat man, The Movie, Sim City, Police Quest 2, F-19 (alle 45 DM), Versandkosten trage ich Tel. 06723/4551 Marco

Suche 100 % zuverl. Tauschpartner für nicht nur einmal Schreibst an P.O. Box 14, 8531 Lust. Austria. (Bitte m. Liste)

Suche Last Ninja 2, tausche oder verk. Orig. Sownder, Vindicators, Balman, Turbo Out Run, Loco, Blizzard, Tel. 08195/372 Stefan

Verk. viele Komplettlösungen für fast alle Spiele/Karten z. B. Indy 3, Zak McKracken, Mac Niac, Isom, Space Quest, Cadaver + viele Spiele, Tel. 08195/372

Verk. ex. Markenverl. 3,5-Zoll für 150 DM, Verk. auch Orig. von 15 - 35 DM, Schreibst an Ralf Rieder, Hauptstr. 10, 5486 Henschelbörch

Für A 1000 Sidcar, 256 K Byte, 250 DM, Sound-Digitizer, Da Luxe Sound 2 Plus, 100 DM, Mein Drive, Herzog II 35 DM, Tel. 05506/7932 (Stefan)

Verk. oder tausche für Amiga, Dungeon Master, Cadaver, I came I Desr, Indyl III, Sim City Wings of Death, Turcan, Sherman M4, usw. Tel. 07258/1042

Verk. Amiga 500 + 1084 S Mon. + Orig. Power monger + Kick Off 2 + 100 Disks für 100 DM, 100 %, Tel. 05401/6156

Verk. Software Sources of Twilight, Hillstar Bard's Tale, Dungeon Master mit Editor, Winter Games 20 - 35 DM, Data Becker-Bucher, Tel. 08186/30347

Suche Tauschpartner für Amiga, Auch im Ausland, ihr bekommt kostenlos eine Liste Adol. Hoser, Rindgüter 7, A-4300 St. Valentin, Linz

Suche Z-Out Rn, Wing Commander und Cadaver, Zahle sehr gut, rufst an: Tel. 07668/1878, Marco

Verk. 40 ältere Baler und Geschicklichkeits spiele (Black Lamp, Snider, Starmy, Powerdrome 1 für ca 20 DM pro St., Tel. 0271/355297

Suche und verk. Orig.-Spiele Habe Xenon 2, Imperium Starlight, Wonderboy Goldrunner, und NFOCOM Adventures, Tel. 071/735297

Suche: Orig. Spiele und PD-Soft, Demos, Verkauf auch Comp. Zeitschr. (tausche auch) Angeli + Liste an: A. Götzner Am Wiesborn 1, 2165 Harsefeld

Verk. Dungeon Wars, Might & Magic 2, Superstar Icecherry Rings of Medusa, The Stole a Million Witzbal alle Disk Tel. 0471/45961

Verk. Orig. für C 64/128, VB 380 DM, NP 420 DM, Farbe Annule nach 18 Uhr Tel. 02845/2295 Der Mon ist ca 5 Mile alt 100 % o.k.

Suche günstigen A 500, wenn es geht mit Software Tel. 06432/5905, Ramm verlanen. Suche auch Game Boy-Spiele, max. 25 DM pro Game

Verk. Amiga Orig. Starry 25 DM, Eye of Horus 20 DM, Bad Company 20 DM, Soldier 2000 25 DM usw., Tel. 0271/354711 Sascha

A 500 mit 1 MB u. 2 LW 1084-Mon. Orig. + Disks, vel. Zub. für 1100 DM, wegen Systemwechsel, Tel. 0217/73454, 15 - 17 Uhr Matthes

Hilf! Wer kann mir d. Orig.-Anleitung versch. Ma. Prg. schicken, auch Kope? Zahle gut, Angeli an: Th. Vater, Harzstr. 4, 3394 Lüngetheim 1

## Private Kleinanzeigen

A 500 1 MB, Farmon, Philips CM 8833, Disk + Joy + Lat., für 999 DM Verk. Lemmings, Chaos Indu u. a. ab 25 DM Tel. 04185/2725 Ra1

Verk. Orig. Elvira, 45 DM, Tel. 02151/736112 von 19 bis 21 Uhr

Schweiz/Verk. Indiana Jones (Adv.) Kult. Rings of M. Future Wars, Operation Speedy je für 45 DM, kompl. Set für 200 DM Mo - Fr Tel. CH-042/771059

"CH" - Habe neueste Software \*\* Liste anfordern! Jan Hochreisser, Buchenweg 12 CH 3012 Bern Nur Schweiz

Verk. Orig. Lemmings Preis nach VB, Tel. 02151/736112 oder Tel. 02434/4812

Suche Orig. F-16 Falcon dlt., 100 % o.k., + Missionsdisk 1 + 2, biete 1 Falcon 45, 1 M-D je 35 DM Tel. 02363/64889

Verk. Larry 10 DM, Ultima 4 30 DM, Their Finest Hour 40 DM, Dungeon Master 30 DM, Manchester United 30 DM, 069/758739, ab 16 Uhr

Suche 1 A 1000 PC-Karte, Speichererw. ab 1 MB, intern o. 2 MB extern, zahle sehr gut, Tel. 0231/468542, ab 18 Uhr Frage nach Stephan!

Verk. Orig. Conquest Of Camelot 60 DM, Larry 1 50 DM, Transworld im Wind 20 DM, Action Service 20 DM + Versandkosten par NN, alles Orig. Tel. 05064/7037

Verk. Amiga Legend of Faerghal, Thunderstrike, je 50 DM, Oil Imp., Day of the Viper, Star Command, Champions of Kyrin, je 40 DM, Tel. 07144/4970

Verk. div. Orig. z. B. Wolfpack od Wild West W. Kings Quest 1-3, Ports of Call, TP, Chambers of Shaolin, Turbo Cup, Terry, etc. im Tausch gg. d. Anl. Tel. 08128/56470

Amiga-Einsteiger sucht zuverl. Tauschpartner in Hamburg. Bitte melden unter Tel. 040/856749, und verd. Hannes

Biete Fighter Bomber 45 DM, West 40 DM, O. Imp. 35 DM, Pharoa 30 DM, Kick Off 20 DM, North Sea Inferno 15 DM, Monitor-Anschluß kabel Scan 20 DM, Tel. 06133/59042 Thorsten

Verk. tausche Garrison II, 20 DM, Terrames, 15 DM, Bard's Tale 30 DM, Football Manager 20 DM, Division 1 20 DM, Tel. 07731/25775, Stephan

Kauf A 500 mit Mon. + SW o. Farbe für 550 DM, Volker Niebuhr Schwartzewer 31, O-2830 Boizenburg

Suche dringend das Original "Go-Amiga-Data" zahle gut, Angeb. an Tel. 040/5387620

Suche Amiga-Soft, verk. Queensryche Promo Live-CD abs. Rantist, für 80 DM 120 DM Paul Guillaume, Hederbach 3, 8413 Regenstaal

Verk. Pool of Radiance dlt. 60 DM, Starlight dlt. 45 DM, Galdreons Domain 25 DM, S. Bane of Conan, Forge Dragon Wars, nur Orig. Tel. 09339/592 Matthias, ab 17 Uhr

Verk. Orig. Larry 1, 60 DM, Larry II 80 DM, Populous 50 DM, Rings of Medusa 60 DM, ab 18 Uhr anrufen, nach Anrufen fragen, Tel. 089/405526, Spiel 100 % o.k.

Verk. 43 Amiga Orig. z. B. UMS, Pang, VB 20 DM - 25 DM, schick 1 50 Fotokopie u. Porto an Michael Klover Wink 26 3107 Hamburg, nur 100 % Art

Verk. TV Mod. 30 DM, Mini Golf Plus (Orig.) 30 DM, Hostages (Orig.) 35 DM, Tel. 08121/3797 Jürgen, alles VB

Suche A 500 mit o. ohne 1 MB und HF-Mod. o. gebrauchten mit Farb-Mon., Bezahlung je nach Farma ca. 1000 DM ab 18 Uhr Tel. 0241/59942

Verk. Orig. Elvira, Dungeon Flight, Rings of Medusa, je 50 DM, it came from the Desert 1 + 2, 60 DM, Tel. 0621/303573

Secret of M. Island, 49 DM, Lemmings 45 DM, Pang 39 DM, Speedball II 45 DM, Rock'n Roll 29 DM, Tel. 0341/2780

Suche billig Farb-Mon. für A 500, Fred Schröder, Bruchstr. 27, O-3270 Burg

Tausche Starlightlight Imperium... Tel. 07138/8417

Orig. mit d. Anl. Populous, Australien, F-16 Combat Pilot, Soccer Mania je 35 DM, Day of the Pharoa, 20 DM, Tel. 02374/15997

CH Suche Anl. oder Orig. billig zu Buck Rogers, Dungeon Wars, Champ of Kyrin, Ultima V Pool of Radiance, Peter Em. Tel. CH 0521/514255

## Private Kleinanzeigen

Suche biete, tausche Software für Amiga, Habe Topgame, z. B. Z Out, Rainbow Island, habe mehr! Lian, Larsen Greyer, Unitzer Str. 8, O-6502 Lera

Verk. und tausche aktuelle Amiga-Software, Anläufer willkommen, Verk. 512 K, Entwurfung, Alex Holland, Runkelstr. 41, 4300 Essen 16

Tausche Orig. F-19-S, Fighter gg. F-16 Combat Pilot, Suche auch Mission Disk 1, Bombuzal, Tetris, Tower of Babel, R-Type, Sphenical, C-1, Tel. 064/831786

Verk. Orig. Spiele Indiana Jones 30 DM, Neutrommer 25 DM, The Plague 30 DM, Zout, 30 DM, Facon 25 DM, Tel. 0711/445242, nach 18 Uhr Robert veit

Biete für Larry 2 oder 3 oder Heroes Quest die Spiele, Champions of K. oder M-1-Tank, Platoon, And's Sommerger, Rita anrufen, Tel. 07542/21944, nur Orig.

Verk. Barbarian 2, Dynamite, Disk und Ghostbusters 2 oder tausche alle 3 Gamesgg. Monkey Island, S. u. Tel. 030/8327384, bis 20 Uhr

Wir suchen Tauschpartner für Software Interessenten an Rainer Koterski oder Dirk Fikl Schalkenr. 87, 4650 Gelsenkirchen, 100 % Anwori!

Verk. A 500 + 1084 Mon. + 50 Disks + DiskBox + Abdeckhaube + Mausmatte + 2 Joysticks + Orig. Grafikdisk Nr. 1 + Orig. Parts, Disk 20 + TV Mod. + Zub., VB 1650 DM, Tel. 07160/31717

Suche A 500 mit Speichererw. 1 MB, 100 % o.k. zahle bis zu 700 DM, Peter Stöcker, 8700 Würzburg, Tel. 0931/26570, ab 18 Uhr

Tausche das SF-Rollenspiel Xenomorph gg. Cruise für a Corp. Nur Orig. und 100 % o.k., Tel. 030/4021839, Anne verp.

Verk. Amiga-Orig. Indy III Zak McKracken, Drakhten, alle komplett dlt., je 45 DM, Tel. 02272/81428

Verk. Orig. für 50 DM, Police Quest 2, Harnier jeweils für 50 DM, tausche auch gg. orig. Ganeboy-Spiele Christian Schreiner, Tel. 0921/42429

Verk. orig. Midwinter Champions of Kyrin, The Break, Zak McKracken, dlt. je 35 DM Kick Off, Final Whistle 15 DM, Tel. 02161/675403, Thomas

Cub sucht nach Mitglädern! Biete Disk-Magazin, Dig-Services, Anfängerhorn Spiel, Treflen u. m. Andreas Kunz, Hornhof 37, 433 Mulheim/Ruhr

Suche Programmspeicher Passco, für den Amiga, Zahle gut, Tel. 07731/72297, Andreas veit

Verk. Orig. DM-Editor 20 DM, Ret. to Genesis Jinter, je 30 DM, M. & M. Starlight, 35 DM, Zerk Zero 40 DM, Heros Quest 55 DM, Tel. 06184/3770, Michael

Orig. Rock'n Roll 35 DM, SYS-VK, verp. 18 DM, English-Kurs 20 DM, E-Kurse Kurs 20 DM, H-Listings 25 DM, Chris-Haerle, Flatenerweg 7, 2057 Rembek

Kann denn Liebe Sünde sein? Ja! Wenn man einen Amiga hat! aber keine Tauschpartner: A 50 Disk + Listen an Alex Schmidt Zellerei 66 6800 Mannheim 1

Verk. Maupiti Island, The Immortal + Lösung nagehen, je 55 DM und den Amiga-Appezter Preis VB, Tel. 05031/3465, Dana veit

Verk. Orig. Rest Storm Flaming für 55 DM VB, Tel. 07132/8783

Hallo Freaks! Wenn Ihr Rock habt, die newest! Stile zu swappen, z. B. Railroad Tycoon, Steel Drive 3, darin schreiben an: PF 126590, 48 Bleedfeld 1

Suche das Spiel California Games sowie Sport und Knospielspiele, Günstige Angebote an Jürgen Hbck, Ulmer Str. 6, 8901 Zülmshausen es eilt.

Verk. Super Sideshow Pakel, PD 10 Disks, z. haben bei Christoph Nacker, Weberstr. 33, 2800 Bremen 1, Tel. 0421/72139, nach Chri stoppen fragen 20 DM

Suche Zweitanzwerk für Amiga, Entweder 5 25" od. 3,5", Tel. 09028/7558, Michael

Verk. Space Harrier, Dungeon Pilot, Hellraiser 20 DM, The Plague 40 DM, Altered Beast, 10 DM, Tel. 0431/35829, Stefan Kaiser

Verk. new 512 KB + Jhr 90 DM, ext. 3,5" LW 100 DM, beide orig. Commodore Kayo, Casio CT 650 + Mod. Nr. 450 DM, Marko Reno Talstr. 9, 7000 Stuttgart 1



## Private Kleinanzeigen

**AMIGA**

Luxemburg: Mega-Club sucht zuverlässigen Tauschpartner für Amiga Soft. Infos bei: Huot Jean, 103, rue des Pommes, L 2343 Contis Tel. 0243059, Lux.

Verk. Orig., komplett: Amiga 500, impen+u, 39 DM. Neuronantrieb 29 DM, Powermenger 39 DM. zuz. nur 120 DM anrufen bei: Möser, Tel. 02191/62443

Suche dringend für Amiga: Superstar Soccer, Superstar Icehockey, Bubble Bobble, Schenken an P. Höbel, Am Waldenbusch 15, 50901 Leverkusen 3

Tausche und verk. Amiga Soft. Habe viele Neu- und versch. Alt-PPF 21 A-5120 St. Pantalone

Suche A 500-Gerät mit V-Rücklauf + HF-Modul, ohne Viren. Biete bis zu 500 DM. Tel. 0535/3500, ab 18 Uhr

DCD is searching for cool Members if you are interested Tel. 05603/5137

Amiga Joker 11/89 bis 3/91, Power Play 1/90 bis 1/91, Amiga Special 2/87 bis 3/91 und ASM 2/88 bis 3/91 St. DM 150 zuz. verk. Tel. 02161/641224 ab 20 Uhr

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Schickt Listen an: Amiga-Hofmann, Fasnengweg 11, 61719 Rüssingen, Fast.

Tausche Midwinter Interphase gg. Dragon Wars, Thel'FinstHour, Power Monger Chaos Str. Back Monkey Island. Tel. 02641/24192, Jüng. 17 - 19 Uhr

Tausche Emelyn Hughes Soccer gg. Monkey Island. Suche Sim City und Railroad Tycoon Tel. 02134/32278, Bitt. nur Orig.

Verk. Test Drive 2 + 4 Zusatzteile 1. 190 DM. SimCity 1. 50 DM, S. e. Angels 1. 10 DM, Star Spy vs. Spy 1. 30 DM, Amiga 1. 10 DM, Hard Drive 2. 50 DM. Tel. 02106/80635

Suche Tauschpartner. Tel. 05248/7695. Markus oder 05248/7445, Monika

Suche def. Geräte: Joyst. jaw., schickt an: Thel'FinstHour, Muehlweg 1, C-3607 Wegeleben, Porto wird zurückgeschickt

Suche Wolfpack Op. Sta. th. d. Maupiti, I. Panza Kick, Fala, Pentage, d. Druckertreiber / Star-Spy 10, ab 19 Uhr Tel. 030/4029510, nur Orig.-Spiele

Verk. Kings Quest 1/20 DM. Pool of Rance 50 DM. Suche KQ II, Immortal, KQ IV und Speed Ball Debo. Alex. Fabelstr. 23, 5880 Lützen. schied, Tel. 0235/154174

Suche zuverlässigen Tauschpartner. Liste an: Thomas Marx, Tannbergstr. 7, CH-6214 Schenkon-Schweiz

Verk. Orig. Cops up mit Bedienungsanleitung, orig.-verb., fast nie geb. zu 40 DM. David Henry, Erweg 16, CH 5412 Gebenstorf

Verk. TV-Mod A-520, fast unberührt 140 DM. Sim City, 50 DM, Rainbow Islands 45 DM. Prates 50 DM. Tel. 09131/44750 ab 18 Uhr

Verk. Rick Dangerous 2 für nur 55 DM inkl. Porto + Verb. auch Tausch. Secret of Monkey Island oder Gamborg Spiel. Tel. 04627/944 ab 18 Uhr. Stefan

Verk. Democies für 30 DM. Michael Genthner Tel. 0226/253988

Verk. Deluxe Sound Disk 2iger ser. (Hard + Software) für A 500, 7 Mbit, für 180 DM per N.N. Start: 3/90 DM 0226/56641 ab 20 Uhr

Verk. Grave Digger search ng for new Games P.O. Box 196538 E. 8000 München 13, wirts. sonst n. amer. Leser

Data Becker Bücher günstig abgeben. Inm. Maschinensprache Supergrafik C für Entseger, Assembler Buch (M&T) Preis VHS Tel. 0521/64102

Achtung Verk. Top-Orig. Stadt d. Löwen, Turman, Space Ace, Paradiis 90 Preis 40 DM. Tel. 0461/150 DM. Tel. 0211/7009624, Uh. Datz

Suche Spiele (quer durch den Garten). Durchsch. 30 DM. Suche passwörter vor al. km neuere Spiele. Tel. 030/2819175, vor 19 Uhr

Dringend! Suche Sword of Zanah. Zahle absolut Höchstpreis. Angeb. an Alex, Tel. 07182, 47250, ab 19 Uhr

Biete edle Second-hand-Orig. unbedingt! Gratiis anfordern. Sie wollen doch nichts ver- rumen oder? Tel. 0711/572227 ab 18 Uhr

## Private Kleinanzeigen

Suche Tauschpartner für Rollen und Strategie- spiele. Call: Holger Katriel, Bahnhofstr. 4, 5202 Farnmetfeld, 100 % Antwort

Kaufe Orig. Rollenspiele, zahle bis 40 DM, nicht über 100 DM. Schickt an: U. Christian- sen, Klueser Weg 46, 2390 Flensburg

Tausche Operation Stealth kompl. dt., Great Courts 2 gg. Powermenger, Loom, Pegasus, Red Storm Rising, nur Orig. + Anl. Tel. 02134/53958

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Soft. Liste an: Jan Spilker, Am Rottkamp 14, 4834 Harsewinkel

A 500 + 1 MB + 2 LW + Farbmon., 150 Disks + Boxen + Literatur + Joysticks + viel Zubehör an Meistbietenden. Tel. 02309/73256

PD-Soft - Die Alternative zur Raubkopie. Liste auf Disk für 1 DM RP. Schickt an: R. Kames, Jünging 15, 2105 Seveland 2

Verk. Orig. Blubb (Atomic War), Disketter 64, Vokabeln je 10 DM, Info 60-PI-Markie an: Christian Gräde, Sieker Landstr. 33, 2070 Großhansdorf

Verk. C64, Floppy Drucker, Disketten und Zub. für 650 DM. Tel. 02243/6872

Power65. Das neue Magazin auf Papier für den C64. Info gratis bei: Oliver Götz, Höfstr. 1, 8616 Oberhad 2

Verk. Ghostbuster II, Eridon jag 30 DM. Pub Games (Billard, Dan usw.) u. Grafylin 30 DM. Marco Ruhland, Weilmstr. 41, 7313 Reichenbach, Fils

X-Out, Ultima 5, Pool of Rance, Cops, the Azure, Champ o. Kyrn, Sacr o. Sil, Black Buck Rogers, Final Card 3 + Leg o. Bta. Tel. 09832/7140

Suche dringend auf Disc C64. Dommack's Revenge oder The Eye of the Moon. Uli Betz, Schweinehalde 14 b, 7410 Reutlingen 11

Verk. C64 II-Datensette + Disk-Cassett + Joysticks + Org. Gas Cad + Busch + Floppy (grau, def.) VB 200 DM. Tel. 02111/52363 ab 18 Uhr

MC Connex möchte verk. und zwar sein C128 m. 11571 und 50 Disk und Orig. Spielen mit Lösungs-VB 500 DM. Tel. 05205/4937

Schweiz! Verk. C64 mit allem Zub. für 1000 sfr oder 1250 DM. Adolf Ledergerber, Staatsstr. 89 CH 8988 Hrenau

Verk. C64 II + 1541 II - Drucker SP 180 VC 7 Orig. SP + Resettisch + mehrere Disk Zuz. Schickt an: Thor. Zustand VB 850 DM. Tel. 06372/1658 (80 Disk + Box)

Verk. C64 mit Farbmon., Floppy Datensette Drucker, 70 Disks, Joysticks. Maus und Orig. komplett nur VB 850 DM. Tel. 04971/7804, ab 18 Uhr

Verk. C64 II + Floppy 1541 II + Reset + Joysticks + 30 Disks + Diskbox + Locher für 250 DM. Tel. 0521/206156 Dink

Verk. kaum geb. 1541 II für 210 DM. Verk. def. + suchte interakt. Plaine für 1541 C / 1541 I. Tel. 07063/366

Verk. Commodore Datensette 1530 für C64. 128 gg. Gebot. Verk. auch Revis + Leaderboard-GG (Kassette) Frank Johne, Parkstr. 15, 8046 Garching

Verk. C128 Farbmon. 1064, LW 1571, Datensette Drucker, Software, viele Spiele und An- hängung. Tel. 64 e. 489 191 Tel. 0721/402591, Timo

Verk. 1541 II für 100 DM + Porto u. Verb. Tel. 06721/42332 Saucha 20.00 - 21.00 Uhr

Schweiz! Suche nur neueste Games auf C64. Schickt Liste an: Dominikus Stasole, Spiel- weg 3, CH-8052 Zürich. Nur tauschen

ARTIFOX. SKYFOX II. MTF. Night Rider. Arfox des Captain Blood. Patton, Rommel, Hard Ball. Flying-Schiff, Centurios, alle 130 DM. C-64, Tel. 0211/775195

ADIDAS-Champion-SOCCER für 30 DM. Mel- ket euch (16 - 20 Uhr). Schickt an: Markus Reitz, Lahn-Grätz Weg 6, 8000 München 82, Tel. 089-421341

Verk. Orig. Double Dragon und Gannett für 30 DM. Anl. auch gg. Wings of Fury oder F19. Tel. 0511/6151287/Gerd, P. S. Suche billig! Game Boy!

## Private Kleinanzeigen

Suche für C64 das Spiel Little Computer People. Zahle sehr hoch. Schickt an: U. Christian- sen, Klueser Weg 46, 2390 Flensburg

Verk. C64 / Disk Gaalica Game, Shogun, Jinks, X-Out, Harcon, Questrom. Preis ab 15 DM VB. Tel. 02632-48786, Michael Rosen

Sammungslösung meiner C64'er Spiele. Jinks, X-Out, Schickt an: Klaus Cybul, Schwegler Str. 73, 2347 Süderbrarup. Bitte 2 DM RP

Verk. vgg. Systemwechsel: C64 Orig. Buck Rogers für 55 DM. Schickt an: Martin Becker, Alte Dorfstr. 7, 2071 Rausdorf. Tel. 0154/6739

Verk. PD-Mag. Silents für 2 DM inkl. Porto. Thorsten Höller, Im Holle 7, W. 5805 Bracker- feld

Verk. Orig. C64 (Disk + Cass.) Spiele. Liste für 1 DM Porto bei: Karsten Schickel, Brauns- hol 15, 2430 Neustadt, suche R. Storm Rising auf Disk. Zum Tauschen oder Kaufen.

C 64 PD-Soft. 20 Disk bestellig voll für nur 30 DM inkl. Porto. Nur Vorkasse! R. Kames, Lös- ung 15, 2105 Seveland 2, 100 % legs.

Verk. TV-Tuner 130 DM, Final C II 70 DM, Videotex 50 DM C Farbmon. 250 DM, Games- liste 1 DM bei: M. Dechante, Kloststr. 30, 6060 Bamberg

CH-Verk. C64 Orig. zu 99 sfr. 15. Og. Feherst. S. Print D 2, Oly Chant, T. Outfun, Super Chall. Tr. Field Games Set & Match Tel. 036, 512277 ab 18 Uhr

Verk. od. tausche O-Spiele. Habe auch X-Out. The Train. Maniac Mansion u. a., Jans Heims- Hüttenstr. 15, O-5020 Eferd. Tel. 0220035

Suche Auflösung m. Codes von Zak McKracken, verk. Witzball und Basil the Mouse-Deux- tiv. Preis nach VB, Tel. 0531/842217, Dirk vgl.

Verk. Goss V 2.0 für C64 dt. Vers. Preis 50 DM. Mar Helmut, Böhmweg 5, 8311 Krowen- den, Tel. 08731/6872, nur per NN

Verk. C64 II, 1541 II, Disk Box + 2 Joys. Spiele (1 Jahr alt), VB 450 DM. Tel. 089/8713664

Suche Sim City, Hostage, Populous, Budokan, Die Hard, bitte alle Spiele + Anleitung. Schickt an: Siggi Falkner, Hotel Lärchenhof, A-6416 Obsteig

Verk. C64 mit vielen Orig. Games + Floppy 1541 für VB 370 DM m. allem Zub. + Verb. TV für 400 DM. Bernd Brucker, Im Löhnen 54, 4355 Waltrop

Suche Commodore Drucker MPS 801. Tel. 05774/254

Verk. Orig. Jagd auf Roter Oktober mit An- leitung ohne Vp. 20 DM. Jan Lehmbach, Ja- cob Behrmann-Weg 58, 2081 Tangstedt

Verk. C64 Floppy 1541, Supergrafikbuch, 40 Disketten, TP 300 DM. Drucker- terface für PC. Drucker an C64 für 60 DM. Tel. 05181/81412, Peter

Tausche Oil Imp., Kick Off II, Leonardo, Ver- meier, Sprite Maschine 64, Je ein Spiel gg. an Gameboy-Spiel. Tel. 05105/8782

Verk. Orig. SimCity 2008. Kick Off II 30 DM. Test Drive II m. Caradisk 40 DM. Mega Pack II 32 DM. Hostages 20 DM. Mene a. Anfrage C 64 II. 100 % o.k. 190 DM. Tel. 08161/92481 (Marin)

Suche: Power at Sea, Patton vs. Rommel, F-14 Tomcat, Die Spide a. Million, Up Periscope, Jet Combat Simulat., U. Fries, Neukirchweg 29, 5308 Rheinbach

Verk. Orig. Cass. X-Out, Rainbow Islands, Speedball, verk. Orig. Disk Shoot em up. Con- struction-Kit, Legacy of Ancients, Tel. 0421 890327

Anfänger sucht Tauschpartner. Suche brand- neue Games. Schickt an: Klaus Cybul, Schie- weger Str. 73, 2347 Süderbrarup. Kaule ohne

Verk. Orig.-Spiele für je 25 DM. F14 Tomcat. Pool of Rance, Curse of Azure Bonds, Bard's Tale I, Star Flight, Oil Imp., Tel. 0519/9285

Verk. Orig. VMB Pirates 39 DM. Hilfsrate 35 DM, The Bard's Tale II 30 DM, Apollo 25 DM. Tel. 06253/7618

Suche Anl. dt. zu Heroes of the Lance, auch Kopie Verk. Ballistik 20 DM. Tel. 02254/5901, Baskian Mi-Sa

Verk. C128 D mit 50 Disks. Oliver Kübler, 4. Jüngstr. 3, W-7660 Alendorf, Tel. 07525-8442, Preis 600 DM VHB

Summer Camp für 30 DM und X-Out für 25 DM zu verk. Tel. 09273/8143, Klaus, ab 16 Uhr

## Private Kleinanzeigen

Die optimale Sport Simulation. Setz dich i. d. Sully deines Fliegers i. h. den Sieg, 100 % Assam, Super-Scrolling + Anmal, nur 20 DM Bauer, Ruckerstr. 7, 4404 Straubing

Verk. C128 D + Color Mon. + 2 Joysticks + Mouse + CP/M-Modus + Goss + Orig. Spiele + Diskettenlocher + Reisingerdisk + Lit. + Frg. VB 1900 DM. Tel. 04174/23731

Verk. für C64. Bozuma u. 6-PAK (Enduro R), Paperboy, Ghost'n G. usw. nur C64 I. Tausche eins der Spiele auch gg. TV Sports Foot- ball. Tel. 0741/627110

Suche Anheb und tausche für C64. habe Games wie Kick II, Dragon Breed, Turles, Wings of Fury. Schickt an: Björn Müller, Römstr. 1, 7630 Lahr

Suche Anl. für Silent Service C64 auch Kopie. Sven Rothmann, Im Seebach 32, 7630 Lahr

Tausche und verpste PD-Disk C64. Liste von Peter Lange, Frg. 701/207 6000 München 70. Bitte RP + 40 DM oder euro wste

Verk. Orig. Intern 3-D-Tennis, J. Nicklaus Golf, Kompiert Schach, für 30 DM. Preis 300 DM. Solinger Str. 12, 3540 Korbach

Power 64. \* das neue Computermagazin auf Papier für den C64 mit Programmcode. Info gratis bei: Oliver Götz, Höfstr. 1, 8616 Ober- had 2

Suche Golden Axe und Oil Imperium. Zahle 20 30 sfr. pro Spiel. Ralf Jan. Dennis Schuchter. Tel. 031/525430, Bern/Schweiz

Verk. Vane C-64 Spiele. A la Forgotten Worlds P-47, Die Trolls, N. Sea Inferno, W. C. Soccer. Liste 80 (Disk) Presse 10 - 30 sfr. Tel. 054/53392

Suche Wasterand mit Anl. zahle bis zu 40 DM. schickt an: oder ruf an: Sascha Dick, Am Fäucherweg 7, 5168 Niedel. Tel. 02474 1535 (Bittl)

Verk. C128, 1571, Prologie, interface Star N- 10 an 128er, EXOS V3, Joystick, Disklocher. etc. NP 2000 DM für 800 DM. M. Mohrmann, Böhmweg 11, 3032 Dorfmark

Verk. C128 Floppy 1570 + Star C 10 C für 500 DM, Spiele ab 1 DM, Goss 30 Zub. ab 10 DM. ASM Happy ab 1 DM. Liste C Hirt, Gersdorf 1421 Münstersteier

Verk. C128 Drucker MPS 1230, Floppy 1571, 2 Orig. Spiele: Goss Geo File, Mass. Dicks und Boxen. Angebote an Tel. 05207/4742

Verk. die Spiele The Race 18-0 (Operation Hammer 204), Suche Kosen, Computerwelt. Tel. 05671/4446, Andy. Bin nicht immer zu Hause

Verk. Magic Disk & Game on je 3 DM. sowie 64 oder Heide je 3 DM. Tel. 04674/237, Ingrid nach Henning

Suche Expansion-Kit 1 für Laser Squad C64. Disk. Tel. 04542/87294

Verk. C128 + Floppy 1541 + 50 Disk + Box + Originale + Hb. + Joystick 750 DM. Tel. 04731/37088 ab 20 Uhr. Dennis

Verk. C64 C + Floppy 1541 + 2 Datensetten + 50 Fernseher + Cartr. + Spiele 3 Jahre alt, 700 DM VB, Marco Späth, Anton-Bark-Str. 1, 8132 Tutzing

Suche Komplettlösungen von Kent Ila. Sorce- rer of Claymore Castle, und Grab des Pharaos. ver an: Michael Dietze unter Tel. 089/3515530

Suche Inventar, Transworld, Hostages und Tur- man. Nur Orig. Nur Orig. Zuhle bis zu 30 DM. an- dergang. Tel. 05322/82179

Mon Commodore 1802 zu verk. VB 250 DM. Tel. 02261/65017 von 15 19 Uhr täglich

Verk. Orig. Champions of Kyrn, 35 DM. Tausche auch gg. Gameboy. Spiele wie Kwirk Final Fall o. Sokoban, Jörg Ebel, Rathausstr. 11, 3208 Giesen

Das darf doch nicht wahr sein! hat denn nie- mand "Police Quest" für den 54er? Stefan He- nning, Dannerstr. 17, 2900 Osnabrück

Verk. C64 + Floppy 1541 + Monitor 1802 + 60 Disketten + 2 Boxen VB 550 DM. Tel. 02102 51260, Jan

Verk. Commodore 128 D mit Commodore Philips 8802 + Drucker SP 180 VC von Seiksha, lu. n. 1300 DM + Zak Mc raxon, Torsten Zifras, Tel. 02688 8355

Verk. Ultima V 25 DM. Curse of the Azure Bonds 25 DM, Bursnirbild 17 15 DM, Dis- how-Maker Plus 35 DM. alles Orig. Tel. 02652/6455







## Private Kleinanzeigen



Verk C64 + Floppy 1541 + Action Replay MK 5 + Datenset 1531 + 6 Orig.-Spiele + 120 Disks + 2 Joysticks für 600 DM. Tel. 02232/44790

Verk für 5 DM Fußball Stannanger, 4 gewinnt, Wirtschaftsmanagement, Spie des Wissens (No Raubst.) Frank Kury Blawald 8, 7808 Waackrich 2

Verk C-64 + Floppy 1541 + 90 Disks + Disk Box + Action Replay Cartridge + Zub. für 420 DM. Tel. 02443/4182

Verk alle meine Magic Disk ab Aug. 1/88 für 5 DM. Habe auch die Disk Dimension mit Anl. für 15 DM. Tel. 0571/71651 ab 15 Uhr

Verk C64 Orig. Ultima 3 + 5, The Eternal Dagger, Hilaris, Championship Wrestling, Nante's Quest 1 + 2, World Games für 20 DM + NN. Tel. 0431/686418

Verk Orig. X Out 25 DM, Turanian 35 DM, Rainbow Island 30 DM, Roper Rabbit 20 DM, Solder of Light 10 DM, Emerald Maf 10 DM, Stein der Weisen 10 DM, auf an bei Daniel Schwenker, Tel. 02389/52234, nur Montags Freitags 18 - 20 Uhr

Suche G65 200. Biele 50 DM. Suche auch günstigeren Drucker (mind. 840 Punkte). Angeb. an Martin Lebering, Tel. 021/4180578

Suche alte und neue Games für meinen C64. Angebote an Wolfgang Denkle, Bahnhofsstr. 37 4130 Moers 1, bitte nur Disk

Verk. dv Orig.-Spiele für C64, z.B. Zak McKracken, Maniac M., Turanian, 8 Rogers, Ch. of Kryn, zw. 25 - 45 DM. Nähere Inf. unter. Tel. 0719/52210

Verk. Fugler auf Disk 1 20 DM, Suche Player Manager Biele bis zu 25 DM. Tel. 02723/2461, Stephan, ab 18 Uhr

Suche Komplette Auflösung von Maniac Mansion und Zak McKracken nur 1, zahle pro Auflösung 5 DM. Tel. 02171/30436, ab 17 Uhr

Verk. Zak McKracken und Castle Master Beide 100% o.k., Suche auch R-Type Katana, Preise nach VB. Tel. 0217/89146 Thomas

Verk. C128 mit LW und Commodore Farbmon. 0,5 Jahr alt, geb. für 800 DM. Zu melden bei Andreas W. Bachschr. 19, 7519 Godesheim Tel. 07252/68181



Verk. Orig.-Spiele z.B. Populous 3 50 DM, Thomas Zersk. Tel. 0891/274698, 8700 Würzburg

Verk. Starlight II Space Racer, Sentinelwolves, alle Orig. je 50 DM. Tel. 0444/17118 ab 19 Uhr, oder am Wochenende

Rise of the Dragon 55 DM, Larry 11 45 DM, Wing Commander ncl. Missions 70 DM, Wolf pack 40 DM, Star Control 40 DM, Light Speed 40 DM. Tel. 06141/72100

Verk. Schneider Euro-PC, integr. Diskettenhw., Monitor Mouse, Orig.-Softw. 74 DM, 4 Bucher, Matthias Witt, O-2763 Schwenn, Lennallee 3 für 1000 DM

Suche Powermonger, Sim Earth, Monopoly, ist. d., Speedball, KQ v. Biele SS 2, Buck Roger, Monivier, Talle, Wahnhaichaler 17 5200 Siegburg

Verk. Orig. Larry 2, Populous je 40 DM, H. A. Circuit Kings of Beach je 35 DM, Micro Soccer 30 DM, Fast Back Clock King je 20 DM, Tel. 0607/43831

Verk. und tausche Software, meine Bildschirmkarte ist CGA, mein Cui-häber Euro Soft, Reinhold Wollmer, Rothstr. 4, 6450 Eidel, Tel. 07245/3241

Tausche verk. und kaufe PC-Perf. Tanja Benzlang 12, CH 9548 Matzingen, Schweiz, Tel. 054/331324

Verk. PC-Orig. Wing Com. Mission, KQ 5, Jeanen Larry 2, Starlight 2, 1,2 Mib, 2,248 Hemmingsst. Tel. 0481/61895

Suche PC Orig. Monkey Island, d. VGA, Star Falcon MK2, Nuclear War, u. auch Tausch M. Schmidt, Bösemer Str. 22, 2248 Hemmingsst. Tel. 0481/61895

Biele Starlight II Orig. Suche PGA Tour Golf Tel. 04253/727

## Private Kleinanzeigen

Verk. tausche, BT 130 DM, SFI140 DM, Loom 40 DM, Pop 40 DM, Alone 30 DM, WK 60 DM, u. a. ab 5 Tick. 10% Nachsch. 260 DM, G. Gebhardt, Tel. 07520/6511

Suche PC-Games u. Anwendungen nur Orig. Liste m. Preisvorstellung an Lochner B., Rormelstr. 322 8783 Hannelburg

Verk. Orig. Indy Adv. Police Quest II, Sm City, Pirates, Block Out alle auf 3,5\*, St. 40 DM, Tel. 04723/4846

Verk. Schneider Tower AT für 2850 DM (NP 6000 DM) + VGA + 1 MB RAM + 1,2 MB + 720 KB-LW + Works + DOS, Tel. 08801/1244 Seisetterer 6, 8124 Seisetaupf, F. v. Frauenberg

Verk. F15, Strip Poker II Plus 30 DM, Flight of the Ninja 55 DM, Interesse? Dann ruf an Tel. 07191/57510, Peter Juno verk. Suche PC 4 K 0 5

Lightspeed 45 DM, Star Control 45 DM, Wolf pack 45 DM, Larry 4 45 DM, Melder suchte Gerhardt, Tel. 08141/72100, habe auch Amiga-Sachen

Suche PC Orig. VGA, z.B. Rings of Mad. Railroad Tycoon, Maniac Mansion, Secret of Monkey Islands u. a., Tel. 05251/76758

Tausche orig. "Hanser" für IBM-PC og. Orig. Spiel für Amiga. Angebote an: Marc Blasig Gröbmlstr. 78, 8060 Dachau, Tel. 08131/82016

Verk. / tausche Sorcerer Lord, Zomba, Full Meta Planets, VG 20 - 50 DM, m. Porto, Tel. 05565/2202 ab 16 Uhr, Carsten Suche Pool of Radiance, Railroad Tycoon u. a.

Verk. Orig. für IBM King's Quest 5 (VGA) 85 DM, Mines of Tion Third Courier, Bargames je 40 DM, Matthias 18 - 20 Uhr, Tel. 0761/8907

Tausche orig. verk. Ultima 5 + 6, Lemmings, Wing Commander, Wolfpack, Pirates BOP und a., nur Orig., Tel. 0511/36998, ab 18 Uhr

Suche preiswerten VGA-Mon. und AD-Lab-Karte oder Sound Blaster für XT. Melden bei Dirk Börner, Tel. 06033/55399

Verk. EGA Pak 1 Jahr alt, Philips CM 8833 Farbmon. + EGA Karte NP 1000 DM, Preis 670 DM, Tel. 07824/4218, suche auch preisw. AdLab-K

Kick Off 150 DM, Ind 500 - 40 DM, Star Control 45 DM, Alles Orig., Tel. 07022/78555

Suche dringend Komplettlösung für Westland + Pläne, biete 5 DM für den Erstensender + Schreibtisch an Frank Schultze, B. Bamberger Str. 24 8640 Kronach

Suche Orig.-Spiele für PC, auch ältere Titel, wie an: Klaus Henken, Getreideweg 6, 5000 Köln 41

Verk. und tausche PC-Spiele, Budokan, PQ 2 The Three Stooges, Australis, Capt. Blood, Dr. Dooms, Revenge, Berlin 48, u.a., Tel. 02897/1343, nach 16 Uhr

Suche Buck Rogers, Champions of Kryn, Populous, Ultima VI, Eye of J. Beholder, Pirates, biete FullMet Planet 40 DM, Silent Service 110 DM, Tel. 06237/7541

Verk. Orig. 40 DM Ishido, Silent Service 2, Monkey Islands, VGA, Lemmings, Spellcasting, Space Quest 4, suche Hardball 2, Tel. 07152/23849 Thomas

Verk. Orig. Wolfpack m. Anl. Peter Rose Baseball Ultima IV, m. Lösung u. Anl. 50 DM, 5005.25, u. Ghost'n Goblins, suche Viking Shield, Tel. 04956/3456 (Suche Tauschpartner)

Verk. Budokan 40 DM und Wing Commander 60 DM Tausche Budokan auch og. Secret Missions 1 oder 2 Thomas, Tel. 0251/214363 ab 15 Uhr

Verk. und tausche LL2, FM2 Elite Microprose Soccer usw. zu 25 DM, Tel. 0251/7219, suche Face Off, Prates usw., kaufe auch

Suche d. Anl. für Empire zähle 15 DM, verk. Railroad Tycoon 45 DM, Rainer Kress, Tel. 09922/5557 nach 18 Uhr

Verk. Schneider Euro-PC, Monochr. Mon. Schneider HD 20 MB, m. orig. Software I. VB 1200 DM, Tel. 089/9503960

Verk. PC, E50 1366 16 MHz + 128 MB, VGA Karte mit Farbmon., Epson LQ-850 129 MB, 19 ms, MS DOS 4.01, Top-Software Preis VHB, Tel. 09631/5721

Verk. Orig. Lightspeed, Elvira, Savage Empire, Barbs 3, Test Drive 3, Sec. World, Big Business Crash Course u. a., suche Hard Nova Muds u. a. Tel. 06634/5699

## Private Kleinanzeigen

Verk. und tausche von Topsoftware: Monkey Island 952 Ishido, Railroad Tycoon, Flight of the Ninja, Pirates, Tank Platoon, Their Finest Hour, Loom, Zak, Carmen Sandiego, Transworld, Indiana Jones, PGA Tour Golf Tel. 09631/5721

Suche Games für meinen PC z.B. Mechner nur, Pool of R, usw. zahle pro Game bis zu 40 DM, Tel. 02195/47884 Oliver P. S. Nur Orig.

Suche und tausche Orig. Monkey, Greitzky-Hockey, The Cycles, Bück, Fire & Forget 2 u. v. n. g. Bargames, Adventure und andere Spiele, Tel. 07529/1720, Markus

Suche Tank Silent Service II, Gurbatoff Wolfpack, LHX, Fire Brigade, Second Front, Panzer Battles, Life & Death, Ull Thies, Nelkenweg 29 5308 Rheinbach

Suche Inside Trader The Frame, PHM Pega usw., Jet Fighter, Defender of Rome, Abrams, Battle Tank U. Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach, no Tel.

Habe Wings Com. + Miss. Disk Infestation d., Sm City d. Cadaver d., Future Wars d. Suche Buck Rogers, Railroad Tycoon, VGA Spellcasting mit, Tel. 07082/7363

Verk. Ghostbusters II 45 DM, Monowalker 40 DM, außerdem eine 3-Taster Maus VHB 60 DM für PC, Jens Matschke Ost-Str. 48, 4830 Gütersloh

Verk. Ältere Spiele (IBM-kompatibel), z.B. Asterix, Saboteur II, Prohibition und v. m. für nur 10 DM das St. Tel. 0611/565290

Verk. Monkey Island 60 DM, Summer Challenge 30 DM, Full Metal Planet 25 DM, alles og. incl. Verp. Tel. 05461/61118, ab 18 Uhr

Suche Orig. Sm City Cart, Transworld, Lemmings, Ultima 6, Silent Service 2, Verk. o. tausche Monkey Island, Tel. 02434/2727 Stefan ab 14 Uhr

Verk. Orig. Silent Service 2 für MS DOS-PCs für nur 65 DM, Tel. 02373/62341 ab 14 Uhr

Verk. AT 386 SX 1 MB + 40 MB VGA-Mon. + 16 Bit Karte 1 MB, + 40 MB Diskette + 5,25" + 3,5" Zoll Floppy + Soundblaster 16 Games Port 2 Joyst. + Orig. Soft. Tel. 02234/58200

Verk. Wonderland 5,25", Preis VB, Bad Blood, Lightspeed, Omega Orig. Space Rogues, Flieg, Tel. 089/2283538

Suche Tps u. Anwendungen für 688 Sbc, Lost Patrol, Carrier A, borne n'arr, Saint Service 2 F 16 F 19 Team Yankee G. Heim Dorlac kersir 36, CH-4528 Zuchwil

Kaufe PC-Spiele aller Art nur Orig. Angeb. an Martin Neubauer, Marktplatz 9/10, A-1100 Wien

Verk. Railroad Tycoon 50 DM, Monkey Island 45 DM, Starfl. 2 40 DM, Silent Serv. 2 50 DM, Legend of Faerghail 40 DM, zus. 200 DM, Tel. 06223/1811

Verk. Profex XT mit 20 MB Festplatte Hercules Card Mon. 640 KB RAM 525 u. 3,5" 1/2 Floppy u. Coproz. + joycard 1700 DM, Tel. 09547/6484 Stefan

Verk. Orig. PC Loom 55 DM, 40 DM Harddrive MR35 + Cori. WD 1003 NP 980 DM für 650 DM, suche Orig. Finest Hour, Wing Commander, Michael Tel. 089/188369

Suche günstige Software für den PC. Aber bitte kennen Schrott! Ruf einfach an: Tel. 07748, 2202 oder schreibt an: Peter Hager, A 5142 Eggelsberg 3

## Private Kleinanzeigen

Hercules Mon. berntestfarben (Addonics) ca. 1 Jahr alt, für 120 DM z. verk. Mathias Tel. 0561/28346

Suche Personal Computer für meinen Syntex Biele-Spiele zum Tausch (nur Orig.) Philipp Herz, Erlenweg 1 CH-6314 Urnäher

Verk. Pirates (3,5") für 45 DM oder tausche og. Cadaver oder Space Quest 4, Tel. 07935/8579, nur PC

Verk. Amstrad PC 1512 + LW + Drucker, + CGA Mon. + Zub. für ca. 2200 DM, schreibt an D. Huber, Nestel 12 6573 Simmerla

Verk. Digitalizer Video 1000 (Flicker Bar) für PC, XT/AT mit Original Master Disketten zum halben Preis 300 DM VB, Tel. 05262/3676

Suche im Raum Innsbruck und Umgebung Software/tauschpartner Verk. 5,25-Floppy I XT um 65 1000 sowie CB Antenne City-Star Schreit an Andi Troger Keller Str. 200 a A-6020 Innsbruck

Verk. PC 1512, 32 MB, AD ADL B + Compressor, zusätzlich 2 Bücher, müssig Software V5, 1600 DM, Heide Völkering, Auf-Kierspel Str. 15, 5060 Berg Glad, Tel. 02202/53510

Suche Orig. für PC MS DOS, Habe alle mögl. chen Spiele Tausch og. Spinidzy, alle Carga, me alle Adventure und v. m. Markus Tel. 07259/1720

Roadwar: 2000, Muds, Imperium, Tunnelstris für 10, 30, 40, 40 - R Schmidt, Pensprung 11 2400 Hl. 14 Tel. 451/30821, oder Tauch Magyar R. M. 2, Sinnerat

Verk. GENOA Software/EGA Hires + Modell 4850 0-7, inkl. Hires 4 Disks Utility, Prg. Preis 150 DM, Tel. 089/6415594 Marc

Verk. Orig. 50 DM bzw. tausche das kompl. d. (5,25") Rings of Medusa, Tel. 04288, 31720

Verk. Orig. LHX, Maniac Mansion Larry 3 Face Off und Muds für jeweils 50 DM, Tel. 07602/307 Thomas

Verk. AD-Lab-Synth-Card für 200 DM, Orig.-Verk. + Software Tel. 089/980848 ver Hardi

Tausche oder verk. Orig. Block Out 40 DM Indy III 50 DM, SS 2 50 DM, Kix 50 DM, Zak McKracken 40 DM, siehe alles B. Bergmann, Thümgaststr. 18 O-1170 Berlin

Tausche Indy III 3,5" d. og. Island od. RR Tycoon Orig., suche Gajun III 1 + 2 A. Reinforth, Krämerstr. 33, 7500 Kall 21, Tel. 0721/574356

Verk. Orig. Police Quest 15,25" und 3,5" für 50 DM und Silent Service 5 25" für 35 DM, Tel. 07151/74161

Verk. Orig. Indy III 5,25" 35 DM, 688 SB d. für 3,5", 5,25" 40 DM, Tel. 06071/32328 Andrei

Verk. Tausche Anl. d. 50 DM, 1973 d. 30 DM Rick 2, 40 DM, suche Great Coups 2, Sim Earth, Lemmings, Cadaver, Jens Begeman Kreuzbuchstr. 2 4930 Detmold

Suche Games für PC/AT zahle og. Stefan Leonhardt, Schwanenmühle 70 205 4800 Herford

Verk. BM XT-612 KB, 2 x 5,25" DOS 3.3, CGA-Mon. VB 970 DM, Tel. 06195/5559 ab 17 Uhr

Verk. Orig. Boba u. Purpie Sat. Day für je 30 DM, auch Tausch mögl. Tel. 0774/16232, suche Spiele für Hercules Grafik

PRÄSENTIERT

# ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Expeditionsgeschäft der 90er Jahre in Europa.

Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit für Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. Und los geht's! Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum TRUCKER DES JAHRES machen!

Erschließung für Atari ST (SW & Color OS, DCA), Amiga, PC (CGA, EGA, Hercules), Grafik, wahlweise 3,5" oder 5,25" M5 (erforderlich) Jeweils ab 92 KB RAM

Erschließung im gut sortierten Fachhandel, anvertraut, Preisempfehlung **199,-** oder bei EXPERT-SOFTWARE, Wallwauk, Pestalozzistraße 6, 4350 Beckinghausen, zuzüglich DM 6,00 Versandkosten

...kostenloser Katalog auf Anfrage... Münderanfragen erwünscht...  
 Tel. 0779 0146 36,67, FAX 0779 02 652 44, Rf. 0226 - 24, MA 079 2351 - 37 4



## Private Kleinanzeigen



Kaufe, verk. und tausche PC-Soft. Ranjan Benz, Tang 12, CH-9548 Matzingen, Tel. 054/531324

Verk. Orig. Ind. 500 K Ngs Quest 4 je 45 DM, tausche auch gg. Lotus Espirit, Hard Driving 4 oder Super Off Road. Tel. 07745/8548, Harald

Suche Bards Tale I, Cromwell, Bequest und Lösung zu Prince of Persia zu kaufen Tel. 061/6576253, ab 18 Uhr

Verk. RR Toycon, Silent 2, je 55 DM, und Warner-Command 35 DM, alle 5,25 DM. Zoli Game Boy + Tennis & Puzzleplay 165 DM. Verk. auch AM GA. Tel. 04952/1747

Verk. Wing Com. Finest Hour Popolous und Linn. Suche Monkey Island, Pirates and Sheriff Adv. z. B. Space Quest 4 Te. 05127/1258 ab 16 Uhr

Suche Maniac Mansion, Panza Kick Boxing Spelcasting 101, Codename Ismen, Kings Quest 5 und Larry 2, Tel. 05127/1258 ab 18 Uhr

Suche Wing Commander für 5,25 DM. Zei, zahl 40 DM. Te. 07134/5308 Schlierer 17, 7101 Eberstadt Dominique Geiger

PC-Orig. MJD 45 DM, Face Off 39 DM, Waterloo 39 DM, Conflict Europe 29 DM. Joachim, Tel. 0821/84883, Vöhringen 18, 8900 Augsburg

Verk. Schneider-PC 1512 HD 20, CGA-Farbmon, 21-MB-Festplatte, GameCard Maus, 752 Seiten-16, VB 100 DM, John Hess, Währing 7, 4270 Dorsten

Suche Monkey Island II VGA 3,5" Angebot an Heide Müller-Helmschmidt 01, 4300 Quedlinburg

Verk. A-10-Tank-Krieg (Orig.) für 45 DM. Florian Hehr, Heysdorf 9, 81327 Litzing, Tel. 08158, 8205 MS-DOS, Garantiert 100% o.k.

Verk. Wing Commander, 1,2 MB Diskettenvers. Orig. Preis, 50 DM, VB, Tel. 0421/373863, Abends, nur Bremen

Suche SSI-Ad 4 D Rollenspiele sowie Turniers und Trolls, zahlte je 35 DM, außerdem Konami-Spiele je 45 DM, Tel. 0251/373429

Verk. und tausche Last Patrol, 3,5" 50 DM, suche F-10, F-15, Locom, Flight of Iron, Cameo, 888 A Sub, Monkey Island SQ3 MH2, RR Toycon, Tel. 0851/35143

Verk. Spiele Smitty mit Terrain-Ed. Xenon 2, Flight of the Intruder, F-16, etc. zu fairen Preisen. Gerrit Godecke, Georg-Koebbe-Weg 5, 2085 Garmisch

Suche Orig. North & South Powermonk Wing Commander, Monkey Island, zahlte bis zu 50 DM. Stefan Häcker, Mohrenstr. 8, 2974 Urtum

Verk. indy 3, 100 DM. Tel. 089/953825 Frede-rik

Verk. f. BM MS-Flugsim 3, etc. 5,25 DM, MS-Rogue 5,25 u. Thrif. F. Hour, 3,5" Frigi nach Oliver, Tel. 02471/3876 ab 16-19 Uhr

Verk. Monkey Island VGA AT 69 DM. Sient Service 2 89 DM, Jinx Attack-Chopper 59 DM, alles Orig. 3,5" + 5,25" Tel. 02351/14877, Lars vor

Tausche Orig. Habe Blue Angel, Blue Max Suche Popolous, A-10-Tank, Cerner Command Te. 04231/4803, Marcus

Gymnasialstuchdringend ADL P. Sound Karte im etwa 150 DM. Bitte melden bei Gernot Jeffer, Longenstraße 228, 5000 Köln 60, Tel. 0221-5992874

Verk. PC-Orig z. B. Operation Stealth, Hard Novel, gipspeed Centurion v.m. Te. 06421 1136

Verk. Wing Commander + Secret Mission 3,5" 85 DM, Locom d. 3,5" 30 DM, Xenon 130 DM, Rollcast 5,25" 10 DM, alle Orig. Tel. 08961/11212

Suche Orig. 5,25" TV Sports Football u. Great Courts Tel. 06074/3831

Verk. Fleet 30 sFr., Conqueror 40 sFr., Indy 3d 60 sFr., Harpoon 60 sFr., Locom 30 sFr., Sim City 50 sFr. Andreas Te. 017/3004331 Schweiz

Verk. Test Drive 2 + Super Cars 60 DM. Orig. für MS-DOS Te. 04242/519532, ab 16 Uhr Mar tin

Verk. Orig. Gunboat 30 DM. Sim City 40 DM, Dragonstrike 45 DM, Buck Rogers 55 DM, indy 500 40 DM. Dino Warrior 40 DM. Tel. 0721 811994, Peter vert

## Private Kleinanzeigen

Verk. Buck Rogers engl. 45 DM und Space Quest 3 50 DM. Tel. 065 785759

Tausche oder verk. Orig. Ultima 6, Falcon AT, Jet Fighter usw. 99 DM, Tel. 0843/405624

Suche Software für den PC, zahlte gut. Listen an Patnik Metzger, Murenhof 6214 Schenkhan CH. Format egal. Tel. 04521/18341

Suche Tauschpartner für MS-DOS Software 5,25" Schreibtisch Schröder Roland, 45 rue de l'hospital 4137 Esch-Alzette, Luxemburg

Wanted Infocom-PC-Games, InvisiClues, The Staats Linn, zögere nicht und schreibe an Th. Schäfer-Horbacher Str. 99 5100 Aachen

Verk. Orig. Spiele Buck Rogers, Monkey Island, Bad Blood, je 30 DM. Knights of Legend, 25 DM, Phantasm II, Star Command Wasteland, je 20 DM. Tel. 02151/24640

Tausche Orig. Wing Commander Finest Hour, Silent Service II, 588 Attack, Popolous, Ind. 500, Ultima 6, Maniac Mansion, Tel. 08731/6476, 16-19 Uhr Gädler

Suche Orig. Soft auf 5,25" und 5,25" alter AT, Listen bitte an Andreas Ludwig, Am Anger 7 8127 Heilrod

Achtung Amstrad 1640, EGA 43 MB, Maus, Zeb, Disk, Programm usw., zu verk. NP 3500 DM, Tel. 07223/21589, Preis nach VB

Verk. od. Tausche Sim Earth, Risse o. Dragon, mperium, Monkey Tale 50 - 80 DM, Suche MechW, Railr, Toycon LHX E. Patzel, Berlin Te. 030/4944616

Verk. Pol. der Rad. EGA, 3,5" für 60 DM. B. Rogers VGA, 3,5" für 65 DM, Tausche auch gg. Drakhen PC, Star Temp. Tel. 07161/22693, ab 18 Uhr

Transworld 50 DM. Sword of the Samurai 50 DM. Balance of the Power 1990 45 DM. Elite 45 DM. Tel. 0402/16140

Tausche verk. Wing Com. SS2, Popolous + Erw., Buckoan, LHX, Rings of Med., Border Zone, KOC, Australien, alles Orig., nur Wochenende. Tel. 04941/14047

Suche und tausche Suche Buck Rogers Pirates, Super Off Road, Wonderfont, Hot Rod Harley Punkst Soft. Habe viel gute Spiele wie z. B. Wing Com. Monkey Tel. 07259/1720

Suche, tausche echt gute Zocks. Silent Serv 2, PSA, Wing Commander, viele Simulationen Tel. 02361/183471, ab 19 Uhr Mikro vert

PC 5,25" u. Orig. Tausche Chia de Kynn, PGA Golf, Ind. III, Grizzly Hokey, R. Toycon, Popolous, Ang. an M. Hering, K. Liebknecht, Str. 7 0-1615 Zeuthen

PC 5,25 Orig. Biele TVS Basketball, Monkey Island d. VGA u. S. Service 2, suche SQ4 LHX, G. Courts, 2 Angeb. an M. Hering, K. Liebknecht Str. 7 0-1615 Zeuthen

Tausche Thrif. F. Hour LHX Thunderstrike u. a. gg. W. Commander, F-15 Strike, A-10 Tank o. 8. Tel. 07171/69174 ab 19 Uhr Oliver Art

Verk. Komplettlösung für versch. Adventures und Rollenspiele. Liste anfordern bei Andreas Metz Roseweg 4, 8978 Burgberg, Tel. 08321/83717

Suche Tauschpartner für MS-DOS, habe 1 44 MB und 3,5" Floppy für Spiele und Prog., an Patrick Kunz, Gewerbestr. 6, 5702 Niederzessen, Schweiz

Biete Komplettlösung für Sierra Adv. und Tips bzw. Patches für andere Spiele. Habe auch viele Dig. VGA-Bilder, ab 17 Uhr, Tel. 089/649171

Verk. für 40 DM oder tausche Orig. 5,25" Oil Imp., suche Sim City, Popolous, Carrier, Command, Tel. 0721/564361, Christoph vert

PC Verk. 5,25" Hard Nova Startlight 2, Millennium 2 2 3,5" Dragons, Breva 22 II, bitte Quest für Glory 2 und Mechawarrior, Tel. 07121/550468

Verk., tausche und kaufe PC-Spiele und andere, Liste an Eberhard Maltz, Speicherstr. 11 8500 Fahrenfeld, CH. Bis bald

Suche Orig. K05 Camelot, Cadaver bitte günstig T. Rapp Zentnerstr. 13, 8000 Mu. 40

Verk. PC KQ V 60 DM, Monkey Island, 40 DM, Microline 45 DM, Ultima VI 50 DM, C64 je 30 DM, Dragon Wars, Gunship, Rainbow Warrior, Ill., Oil Imp. Tel. 06856/042

BM Orig. Pirates, Roms, Startlight II, Ind. 500, Ultima V, KQ 4, Semholi 1, FM, Fire Engage usw., tausche gg. Face Off, The Break, usw., Tel. 06221/29420

## Private Kleinanzeigen

Dragonair für 30 sFr., Battle of Britain 30 sFr., Space Quest II und III je 30 sFr., Patrick Polk Seftausz 30, 3047 Bremgarten

Suche Curse der Azure Band 3, Tale I, III, Ultima Trilogy, möglichst billig, 3,5" oder 5,25" Te. 089-830347

Suche gute Sim. 1. VGM + ADLB je 8, LHX Ning Com. Their finest H., Falcon, A-10, LHX Service, etc., nur Orig., Angeb. an J. Lindner Demierstr. 13, 84 Regensburg

Verk. Orig. Wing Commander, LHX, Ultima 6, Buck Rogers, Wasteland Mechawarrior, sch. F. 15, F. 19, 688 Gunboat, auch Tausch, Tel. 08331/74255 von 17-18 Uhr

Verk., tausche Orig. K05, CL, LSL3, SQ3, H01 Goldrush, suche SQ3, LSL3, PQ3, H02, Col Camel, Conquest of the Long Bon, Tel. 07552/4412 Rüdiger

Silent Service II 45 DM, F-19 45 DM, Thrif. Finest Hour 45 DM, Wasteland 35 DM, Nines O. 35 DM, auch Tausch möglich. Tel. 05545/6936

Suche Tauschpartner für PC. Habe viel Software, 5,25" Schickt Eure Listen an Matthias Bernw. Hühnerbeck 17, 2306 Schönberg

Suche It came from the Desert, 3,5" zahlte bis 50 DM oder tausche gg. Larry I. Thomas Häger, Rhenbach 1, CH-4027 Bretzwil, Tel. 061/981982

Verk. Komplettlösung zu Zak McKracken, nageleise, Preis 12 sFr. oder 15 DM, Start 20 sFr. oder DM, R. Toy Dräger, Trettlsteinstr. 7, CH-8152 Olten

Biete Wing Com. + Mission LHX, Thrif. Finest Hour, Jetfighter, SHC, Ultima, KQ V, Fairman, suche Intruder, Elvira, Monkey d. + VGA, indy III, Sil. Serv. 2 Tel. 0841/36816

Verk. Orig. Spiele für IBM PC + B. Asterix, Roger Rabbit, Kick Off II, Spaceball, Goldrush, Larry I. u.a., Tel. 05253/2387

Verk. Orig. Reise 2 Mittelpunkt der Erde, Ind. III, komplett 30 DM. Fast Break, KQ I., II., auch Tausch möglich. Tel. 089.160255, Danielle

Suche Orig. MS-DOS PT 109 für 100 DM, Tel. 089/676399

PC 3,5" Menace 40 DM, World Tour Golf 40 DM, EGA/VGA Puzzle 10 DM, u. a. Tausch möglich. Habe auch CGA Emulator. Tel. 07121/58045

Austria Suche Tauschpartner für 5,25" Listen an Marcel Hähle, Holsteinerstr. 128 a, A-6971 Hard

Habe Xenon II, Sim City, Buckoan, SQ3, LL12 indy III, Silent 2, suche Hostages Wing Com., LHX, PQ2, T2, Hegele Sänitweg 15, 7989 Amstutz, Tel. 07520/6940

Österreich Suche gute Spiele für MS-DOS 3,5" und Amiga, Tel. 0716/6269, 18-19 Uhr, Gottfried

Verk. od. tausche Wing Com. Klax, Ind. V, LHX, Moproc Soc. A-10 Kill, PGA, suche Ringe o. Med. Elvira, Sherman V. Leg. of Fairs, Kick off 2, Buck Rog. Battle Tech 2, Wings Tel. 0201 491250

Verk. od. tausche Orig. Turbo Outrun, Test Drive II, Star Trek V, Wolfpack, Crash Course Tel. 0551/794876, Daniel ab 19 Uhr

Verk. Joystick und Karte, 2 m. z. 2 m. alt, NP 70 DM, VP 50 DM, N. Becker Dorfstr. 1, 2411 Marienstedt

Suche Silent Service II, Buck Rogers, Lamings, Great Courts II, Cadaver, Popolous, PGA Tour Golf, Angeb. an Stefan Seifert, Am Scheibweg 11, 8554 Grienberg

Verk. Wing Com. Monks, Is., Space O4, Buck Rogers, mögl. alt., zahlte 40 DM, Tel. 06722/7864, Nick

Suche für PC, Decision in Desert, Crusader in Europe und Conflict in Vietnam, von Mikroprose Tel. 0581/15876 Andreas vert

Verk. Xenon II, Ind. 3, KQ3, Wing Commander, etc., tausche auch Superoff Road Tauschpartner (Orig.) Tel. 0531/849116, Erik vert

Verk. PC Orig. Wing Commander, Secret Miss 90 DM, Buck Rogers 45 DM, Startlight 140 DM, Purr Sat. Day 30 DM, F. 19 50 DM, Tel. 0721/697052 Marc

Wing Commander + Secret Missions 90 DM, B. Rogers, F-19 50 DM, Startlight II, 45 DM, Times of Lord 30 DM, Quest F. T. Timbird 30 DM, Tel. 0721/697052 Marc vert

Verk. 386, Super VGA-Farbmon, 5,25" und 3,5" Floppies, 5,2 MB RAM, 32 MB HD, Genius Maus, Cherry, Tastatur, etc., 4 Mte. alt 50 o.k. 5250 DM. Tel. 07471/5855

## Private Kleinanzeigen

Verk. Popolous 5,25" und Monkey Islands 3,5" für 45 DM. Monit. + Hühner Ignaz-Gunther-Str. 9, 8093 Rott am Inn

Verk. Search for the King 50 DM, Moonwalker 45 DM, Ind. 400 3, 3 Tester, Maniac Mansion 45 DM, außerdem Monkey Island 65 DM, Tel. 05241/29529

Verk. evtl. Tausch orig. Italy 90 40 DM u. Berlin 1948 50 DM. Bei Interesse bitte melden. Tel. 06453/1775, ab 19 Uhr, Sascha

Suche Tauschpartner für PC. Habe M. L. D. S., Monkey Island VGA, A-10 Tank Killer, Jugg, suche F-19, Godrush etc. J. Heinrich Banzleir 37, 6973 Simmerthal

Verk. QS-120 Deluxe Joystick Adapter + Joy stick, QS-113 nur Monit. ganz für 40 DM, NP 70 DM, ruft an. Tel. CH 065/352342

Verk. Orig. Rise of the Dragon 60 DM, The Savage Empire 40 DM, Popolous + Data Disk 30 DM, Thunderstrike 30 DM, ruft an. Tel. CH, 065/352342, Julian

Suche PC-Games nur Orig., zahlte bis 50 DM, pro Game. Rott Stoppel Jung, in Schenk 22, 4100 Duisburg, 1 Kelle Anrufe bitte

Suche 8-Bit-VGA-Karte 256 KB, für 160 DM, sowie die Orig. Games, Crash Course 50 DM, PGA 40 DM, Oliver Busch, Untere Struth 3 6342 Haiger H.

Verk. Orig. Pro. DOS 4.01, mit HB 100 DM, Sim City + Pirates 40 DM, joystickkarte 2 Player, 30 DM, Tel. 07031/44993, oder 604893, ab 17 Uhr

Verk. 8-Bit Ad. Soundkarte Box + Visus, Soundkarte mehr als 16 K. Feststücke für 300 DM. Tel. 05226/5060 C.A.S.

Suche Tauschpartner für alte Spiele und neue Spiele. Habe Schweiß, an Benjamin Schöber, Ossenpadd 13, 2080 Pinneberg

Suche Tauschpartner für PC. Habe Island Wing Commander, Buckoan, Jugg, Liste an D. Hub, Neue Str. 12 6573 Simmerthal Verk. LL3, Maniac, The Duel

Suche Tauschpartner für CGA Hercules. Habe gute Spiele. Schreib an Thomas Engelhardt, Harteidstr. 39, 4133 Neukirchen

Verk. indy II, evtl. auch Tausch + Suche außerdem nach North und South, verk. auch Komplettlösungen und Lösungshilfen, Tel. 0791/8721

Biele Wing Comm. 45 DM, A10 50 DM, Omega 30 DM, Lombard 30 DM, Silent Service 10 DM, Battle 1 30 DM, Red Stern 1 35 DM, Wolfgang auch Tausch. Tel. 09333/1285

Habe Ultima 6, Thrif. Finest Hour, Ind. II Hero Q. Popolous, suche Locom, M1, Monkey K, TV Basketball, D. Hegele Sänitweg 15 7989 Amstutz, Tel. 07520/6940

Suche für den PC das Spiel Face Off von Gamestar nicht Anco. Zahlte 60 DM. Tel. 030. 452836

MS-DOS Team Yankee (Orig., Silent-Service II) Jack Nicklaus Golf, Crash Course, Stunt Car, Racer, Kick Off I, alle neu, je 50 DM, Ind. 40 sFr. 399, 430745

Orig. PC-Spiele: Herball II, Times of Lore, Jantar Jewels of Darkness, Artico, Backgammon, je 20 DM, Superoff Road, Spielkarte 1 MB, 130 DM. Tel. 0234/65575

Verk. oder tausche: Archipelagos 5,25" + 3,5" 50 DM, Chessplay 5,25" 50 DM, Boulder Dash 3,5" 20 DM, Oliver Kuchel, Tel. 06758, 6286

Achtung Verk. PC02T 10 MHz + 30 MB, Festpl., 3,5" + 5,25" 1 MB, MF-Tastatur + Gameport + DOS 3.3 + Word, für nur 220 DM. Tel. 08341/61112

Biete A10-Tank K. 50 DM, Silent S 2 50 DM, Red Storm 1 35 DM, Omega 28 DM, King Art-P. 30 DM, Lombard 1 30 DM, Finely F. 30 DM, C. Europe 30 DM, auch Tausch. Tel. 09333/1286, Wolfgang

Verk. Orig. PC-Spiele d., 3,5" je 45 DM, PGA Golf, indy II, Flight Sim. II, 5,25 25 je 100 DM, Amiga Wing 2, DMV-Softwarepaket, Tel. 08453/8973

Verk. Orig. Wing Commander Peter Rose Baseball, Ghost of Goblins u. Ind. 500 500 Defender of the Crown, tausche auch! Suche Lamings Tel. 04956/3456

Verk. Orig. Search for the King 40 DM, 3,5" Tel. 0491/794207, suche Wing Commander, MS-Flug-Sim Larry 13, Monkey Island

Adib Synthes-Karte für VB 100 DM. ges. Stefan Seibl, Hener Str. 67 4630 Bochum 1



# POWER PLAY CONTACT

## Private Kleinanzeigen

Verk. für PC Space Quest II und Police Quest I, beide Orig. ohne Error je 55 DM. Tel. 07261 62704 Adrian

Suche Sim City Arch 1+2, Editor, Sim Earth, Copokopu nur Orig. mit dr. Anl. Tel. 05253 2310 ab 17 Uhr

Verk. gut erh. Monochrom der Firma Oni Mon. Pres VB für PC Tel. 02271/94398 ab 18 Uhr Niko

Verk. Orig. Starflight II, oder Wing Commander Tel. 0215/745654

Suche glänstige MS DOS Games Tel. 061 8214504 bitte nur aus der Schweiz anrufen Mike verb.

Verk. Orig. Police Quest I Ghost Busters II Baa Lombard Rally, Yuppies Revenge a 40 sfr Kaufa Mega Drive Joypad, 20 sfr, nur Orig. Tel. 0572/21649

Österreich Verk. neuwertigen 286 AT mit Garantie mit VGA HD, Mouse oder tausche gegen neuwertigen Amiga 2000 + Zub. Tel. 06434 4263

Suche dringend das Game Gunboat Preis nach VB, ruf doch an Tel. 07520/6248 tausche auch Andreas

Verk. Orig. MJDS, 3 Mte. jung. 60 - 70 DM, Tel. 0272/6261, Jörn Gronewick Gröppersweg 29 5000 Köln 91

Suche Powerwagner, zahle bis 45 ÖS. Daniel Rauchen, A-8344 Bad Gleichenberg 326 Austria, Tel. 0359/2555

Suche 3,5" VGA, LHX, Pirates M1, Flight of the Intruder, Secret of Monkey Island, A-10 E-9 mit 7117 A Angeb. an Chrialen Wechbrodt, Hogen Kamp 13, 2903 Bae Zwischenahn

Tausche ihre finest Hour Falcon AT, FS4, Visual Composer oder Juxbox gegen Railroad Tycoon a. od. verk. zu je 45 DM, Tel. 07121/42301, Lili

Verk. Orig. Wing Commander 5,25" engl. für 45 DM und Lemmings für 35 DM Tel. 089/408750 ab 19.30 Uhr Ingrid nach Tasso

Verk. Prince of Pers Silent Service I, UR 5, Canon III, Populace, Operation Wolf, Mean Streets, Stear 7 Wild Streets, KOL-3, Tel. 089 349019, o. 08446/695, tausche auch

Kaufe Spiele für Amstrad PC 464, 40, 50 DM auf Cassette oder Disk Übernehme Tel. Johannes Walter, Tel. 06347/61599

Orig. PGA Tour, Populace, Kings Quest VGA, Klax, Railroad Tycoon, Indy 3 Wing Commander H.D. Spacequest 3, etc. wie neu, Tel. 07321/26636

Suche Sim Earth u. Command H.Q. verb., Tiebrack, Jilima VI, Flight of Intruder Sim City, Pirates, Space Valley, nur Orig. Tel. 05827/7918 J. Grosse

Verk. 286 mit 10 MB RAM, Monochrom-Mon. SM 124 und 720 KB NEC Floppy, Maus + Joyst. Omikron Basic + Orig. Games, VB 550 DM Tel. 0715/43300

Suche Tauschpartner unter Kontakt für Atari ST Software, schreibt an Tim Wuchstler, Grotderskamp 6 D-29110 Westerstede 1

Verk. Floppy SF 214 für 160 DM SF 354 für 90 DM, Maus für 50 DM, Orig. Spacecadet für 50 DM, Bubble Bobble für 30 DM und Alien 8 Synthesizer für 25 DM. Alle zus. 415 DM Tel. 06321/84374

Suche Software, Drucker SM 124, für Software auch Tauschpartner R. Menze Ueckermann darsl 8 O-171 Bern

Verk. Atari 520 STM, 1 MB + 2 doppelt. NEC-LW + SF 354 + 6 Orig. Spiele + SM 124 (Orig. + verp.) VHS 995 DM Tel. 06221/763531

Suche das Buch Atari ST Intern und das Spiel Dungeon Master, Frank Klobes, Oberdorfstr. 7 7298 Löffburg, Tel. 07446/2672

Verk. Orig. Games für 15 DM, Boobywhip + Data, Toobin, Italia 90, Cyber II, Warp und STOS (JR 35 DM), Tel. 06101/12223, Florian tausche auch Demos

Suche zuverl. Tauschpartner, 8331 Walden a. E. Schwab Sehnungasse 8, 6301 Jostenheim

Verk. sehr billig Toobin Cadaver Klax Jens Lauterbach, Tel. 06445 366

Verk. Atari Lynx 34, Jahr alt, mit Auto-Adapter + 6 Module (Klax Chip's Challenge Bude Lightning usw.) 400 DM, Tel. 07627/2121 Andy

Verk. meine ST Orig. Kampf um die Krone, Grand Monster Slam, Summer Olympiad, Superstar Ice-Hockey MCC-Assembler, je 20 DM Circus Games 10 DM, Tel. 0871/61695

Verk. Space Quest III, Goldrush, K. Q. 1 + 2, Personal Nightmares, Giana Sisters und auch Microm-Adventures Tel. 0271/353297

Verk. STE + SC 1224 mit 12 orig. Spielen + 2 St. Back Kick Off, Sim City, Snack P.O. 1 + 2, W of Death, 30 Leerdick, Inack + pl für 1995 DM, Tel. 040/702542

Verk. Lynx mit 8 Spielen, Bitte melden auch schnell bei Sebastian Grunwald, Tel. 0511 738900 E n Spiel ca 50 DM LYNX 300 DM

Verk. Indy III 50 DM, sowie Klax + Chaos V. Viking Child 40 DM, Tel. 0511/433232

Suche P-ates, Dungenon Ma, Chaos St. Back, Biedel, Atari ST, I, Sp-C I - III, bis 15 Uhr, Tel. 05922/72309

Verk. 520 ST ind. Farbm. 2 FD, 15 Spielen + Buchen und Scanner, Preis VB 2000 DM Alexander Mayer Kurhausplatz 8 79100 Tel. 0731/63124

Atari ST Verk. Batman Ghostbusters II, Slant Car Racer, Kings Quest 1 + 4, Larry 2, Space 3, Preis nach VB, Tel. 089/905839, Robert

Atari 800 XL + Floppy 1050 zu verk. VB 350 DM Oliver Plink, im Kirchenhüsch 46 W. 7904 Dellmensingen Tel. 07305/5124 ab 18 Uhr

Atari ST- und Amiga-Software Schreib an Marcor, P. O. Box 385, NL-8400 AJ, Heerlen, Hoi and

AfterBurner für 30 DM, Gaudinet für 20 DM, suche Mega/Gear für 20 DM NES u. Cadaver für 20 DM (Amiga) Tel. 08146/204 von 14 - 18 Uhr, Harald

Verk. 14-Farbm. 10 Alar PC Commodore 64 + 240 Atari 520 ST, PSAL, PAL, RGB Adapter, 400 DM SF 354 60 DM Replica-BOX 180 DM, Tel. 030/3419982

Suche verk. tausche neueste Soft, auch Anfänger willkommen, Heide Christian, Fischacherstr. 41 CH-5244 Lütli Ch

Verk. Falcon dt., Stationall je 50 DM Sorcerer 35 DM Amazon 30 DM, suche u. m. 1 + 3, Pool of Radiance, Champ of Kyrin, Railroad Tycoon, Tel. 05732/2719

LYNX Verk. Grundgerät mit 5 Topspeilen (Klax, Slimey, Electropop, Chops, Galf Games) 150 DM Andreas Pap, Klosterburg 2 8455 Kasil

Verk. The Krists 60 DM Letsure St. Larry 1170 DM Jilima V 40 DM Dragonlight 40 DM, Midwinter 40 DM Flood 40 DM, alle VB, Tel. 0571/51431

Top Atari ST-Demos ges. Tausch PD Software Orig., Patrick Nirsraese, sarstr 45 4005 Erkrath 2

1040 STF + SM 125 + HF Mod. Pres VS Tel. 0217/981820

## Private Kleinanzeigen

Powerwagner 50 DM, Dragonlight + Lösung 50 DM, Tel. 06106/24296, ab 18 Uhr

Verk. für ST Mewila, Camelot, Loun, Tass Times in Tonne Town, Operation Stealth, Tel. 02103/51627, ab 18.30 Uhr

Verk. Orig. Kings Quest 1 + 4, Populace, Space Quest 3, Larry I, Ghostbusters II, Preis nach VB, Tel. 089/805838 ab 19 Uhr Robert

Verk. oder tausche Orig. Imperium, Powerwagner u. F-16, je 40 DM, suche Battle Isle u. a. Strategie Games, Tel. BTX 0251/18369

Tausche T.V. Sports-Football gegen andere T.V. Sp. Games. Suche Tauschpartner Ram MZ/Viesbaden Games/PD, Tel. 06136/87094, Christian verb.

Verk. ST-Software, Anwender und Spiele von 100 DM, LW SF 314, NP 388 DM, für 290 DM, Tel. 06321/30367, nach Toni Gang

Tausche Orig. z.B. Wings of Death, Hiltfarr, Kick Off 2, Sportball 2, The Finest Hour, Rocket Ranger, Midwinter Rock'n Roll, Tel. 061/822962

Verk. 520 ST + 15 Orig. + 3 Bücher für 550 DM 1 Paula, Hauptstr. 47, Spiesle Glanbach

Verk. Comp. Winners für 40 DM, Spherical 30 DM, Gaudinet II, Guild of Thieves für je 20 DM, Axi Glade, Teuringerstr. 134, 7990 Friedrichshafen 5

Verk. Orig. Sim City, Oil Imp. Jumping Jack Son, Atari Power Card, Running Man, Summer Edition, Winter Edition etc., Tel. 0271/356790

Verk. folgende ST Orig. Imperium, Turan, je 35 DM, Dominator Witzball, Barbarian II, Power Drill, Western Games Savage je 20 DM, Tel. 0871/61695

Tausche Orig. habe Loun, Future Wars, Spectral Key, Fly, Corruption, suche Sac. of Monkey Island, Lamings Flood, Tel. 07240/4514 ab 18 Uhr

Verk. Orig. Hacker II, Led Storm Indy III (Adv.) The Games, Summer Edition, Hard Driving, Xenon II usw., suche Rollenspiele Chaos S. B. Dragon, Tel. 703393

Habe immer gute Orig. ST Spiele wie Jones Finest Hour, Operation Stealth, Sim City, Sub Battle, Jagd auf Roter Oktober, Fugger, Bakshat, Tel. 06171/63667 ab 14 Uhr

ST Orig. je 50 DM S n City Operation Sleath, The Fin Hour, je 25 DM, Sub Battle, Sim, Spit 17, 52367 14 Uhr

Verk. Elite, Ind III mit Lösung, 2000 Mailen, Hyperforce u. Artificial Dreams, Austerlitz, Lamp, Sidewinder, Turbo ST, u. a., nur Orig. Tel. 09372/6780

Verk. Transworld (orig.), Preis VB, oder tausche gegen Indiana Jones and the Last Crusade Tel. 04161/87361 ab 17 Uhr

Verk. Orig. Populace 30 DM, Their Finest Hour 45 DM, Indy III 39 DM, suche für Amiga Turan, The Killing Game Show, Tel. 0271/38722

Verk. Atari 1040 STF mit 3 Orig. -Spielen für nur 600 DM, Tel. 02120/44524

Verk. Atari 124, Datenset, Grün-Mon. Netzteil, Anschlusskabel für TV, Ich verk. auch ein G-7000 Philips Videocass mit 2 Steuerknöpfen + 7 Spielen, Tel. 09621/21778

Schweiz Verk. neue alte ST Games Call of 7105104, Verk. für Ruby, Or, wie Ruby Wally, Halderstr. 19 CH-8134 Adiswil

Suche Tauschpartner für Atari ST Habe viele gute Prgs, schreib Eure Lizenzen an Stefan Messner, Gr N Str 3 O-4301 Dürnt

Verk. Orig. Captain Blood 30 DM Lords of Conquest 20 DM Armageddon Man 15 DM, Falcon F-16 20 DM STOS 40 DM, Tel. 09366 1553, Christian

Verk. für Atari ST, 40 Orig.-Games für je 30 40 sfr + 3 B. Kick Off usw., gilt nur für Schweiz Nicola Bisella, Im Gessacker 63, CH-8404 Winterthur, Tel. 052/276343

Verk. Atari 2600 + ca. 30 Spiele + Fernsehanschluß + Joysticks für nur 100 DM VB, Bitte schnell, Tel. 02237/3955 Stephan

Verk. Atari 1040 STF + Mon. SM 125 + 20 MB HD + Maus Top Zustand, verb. mind. 700 DM, Tel. 00411/9541826, Marc verb.

Tausche oder verk. Captain Blood Shadowgate, Ulytra, oder Bards Tale, Dungeon Master und Chaos Strikes Back, auch einzeln, Tel. 02566-554 Bernd

## Private Kleinanzeigen

Ich suche Tauschpartner für den ST. Schick 50 Euro Listen an Thomas Schulte, Christoph v. Gluck, Pl. 32, 8000 München 40

Verkaufe neuen, orig. verk. SM 124 Mon. für alte ST-Computer nur 136 sfr. Und Atari 260 ST komp. für 130 sfr. M T K, P. O. Box 377 CH-3670 Worb/Schweiz

Suche eine Floppy für Atari 800 XL, 1050 oder 1051 5,25" LW, zahle auch NP, Adresse St. Dietzmann, Dorfstr. 12, O-8211 Goppes

Suche Atari ST Spiele Falcon Mission Disc 2 Sherman M4, M 1 Tank Platoon, Tel. 08457 423

Verk. Orig. Blasteroids, Bombuz, Stormland, Dragon Spirit, Milestones, Afterburner, 16 Bit Action, für 15-30 DM O. Hollmann Tel. 04609 307

Habe Ultima V-Anl. verschluppt, Wer kann mir seine gegen Kies verschicken? Rufft an unter 08382/79375, Wer den cooken Francis

Tausche für ST Bomb Jack, Double Dragon II (Orig.) gg. Rainbow Islands od. Wonder Wonderboy (Orig.) Tel. 07121/72050 Jürgen

Verk. Atari 520 STM + Floppy, Maus, umfangreiche ST-Orig. Spiele, Orig. Software, 2 Joysticks, VB 800 DM, T. Mautsch, Cämmers wald Str. 23, O-8027 Dresden

Verk. o. tausche Orig. RVF-Honda Lobs Espr Micro Soccer, Populace + Data-Disk Lom Rally, Kick Off 2 usw., suche 1040 ST, Tel. 05831/64821

Suche dringend Games für meinen 1040 ST Listen an Jarmig Kristian, A-9601 Arnoldstein 239 Österreich

Verk. Super Wonderboy 30 DM, Manhunter NY 30 DM, Kult 30 DM Pirates 17 30 DM, R-Type 20 DM, Gaudinet II 20 DM, Archangelos 30 DM, auch Tausch, Tel. 06838 4105

Bargeld Du willst es? Du knegst es! Für einen 1040 ST/1040 oder STE, Schnell! 100%ige Antwort Angeb. an S. Rosatie, Kirchgasse 4b O-7222 Grotzsch

Verk. Orig. Dungenon M + Chaos S B 50 DM Cadaver 40 DM, Shadow of 1 Beast, Indy Jones, beide 40 DM J. Hackel, Grundenberg 7 O-3350 Straßburg

Suche das Spiel Battle Ships für Atari ST, Biete 50 DM, Frank Ringelblut, Kirchstr. 63, 5421 Kester

Su. zuverl. Tauschpartner für Atari ST, 100 % Antwort, M. Meyer, Rheinstr. 61, 2800 Bremen

Verk. Xenon II, The New 2-Story, Kings Quest IV, Milestones, Chrono Quest, The Story So Far III, Sidewinder, Vamp Empire, Tel. 07223/52526

Verk. Atari STF für 1200 sfr. Inbegriffen sind SM 125 s.w. Mon. Tasterstabschutz, Maus, Joysticks 2 St., ext. M-J-Anschluß, nat. Atari 1040 ST, 1st World Plus, Basic V2 mit +B Language Disk, Starglider 1 + II, Nur Schweiz, Tel. 0567/42561 verb. Alexander

Tausche, verk. Orig., habe Man. Manson Indy III (Adv.) Khaalain, Sim City, Kult, Toobin, Kick Off 1, Oil Imp., Ods usw., Tel. 07844/1839, Bernd Wiedemar

Verk. Atari 520 STM u. Farbm., Floppy 726 KB Orig. Micropro Soccer, Silent Service usw. + GFA Basic 3.0, anezeln, tauschen Farbm. gegen SM 124, Preis 900 DM VB, Tel. 0513/1413

Biete Atari Farbm. (1 Mte. alt, für g. u. erh. SM 124 + 150 DM, Tel. 0307/391363, 19. 21 Uhr

Atari ST Spiele, Goldrings Domain 30 DM, Sorcerer Lord 15 DM, Manhunter für 35 DM, PD Soft 2000 + ST jede Disk 2 DM, BTX/Tel. 02053/40761

Verk. Rainbow Islands für 40 DM PP Wertung 90 %, The Pinball Factory 15 DM, Warner mach ihn, 10 DM, suche Hard Driving 2, Tel. 0714/4242

Verk. oder tausche Populace, Elite, Oil Imp. Rings of Med., Klax je 40 DM, suche Rainbow Islands, Tel. 09922/5421

Suche zuverl. ST Tauschpartner, Euro listen an Christoph Kreuder, Goethestr. 27, 6306 Langgöns, Tel. 06403/4220

Verk. Atari LYNX mit 7 Spielen, u. a. Klax, Blue Lightning, Chess Challenges, für 570 DM, Tel. 089/3145609, Christian

Verk. für ST das Orig.-Spiel Rally III komplett für nur 65 DM, Suche außerdem Orig. für ST The Colonels Beq, bitte billig, Tel. 02631/24174

Tausche Orig. Immortal Paradox 90 Rick Dangerous, Dragons Breath u. a., keine ant. + billigen Spiele, Tel. 02735/90565

## Private Kleinanzeigen

Atari 260 ST mit 1 MB RAM, Monochrom-Mon. SM 124 und 720 KB NEC Floppy, Maus + Joyst. Omikron Basic + Orig. Games, VB 550 DM Tel. 0715/43300

Suche Tauschpartner unter Kontakt für Atari ST Software, schreibt an Tim Wuchstler, Grotderskamp 6 D-29110 Westerstede 1

Verk. Floppy SF 214 für 160 DM SF 354 für 90 DM, Maus für 50 DM, Orig. Spacecadet für 50 DM, Bubble Bobble für 30 DM und Alien 8 Synthesizer für 25 DM. Alle zus. 415 DM Tel. 06321/84374

Suche Software, Drucker SM 124, für Software auch Tauschpartner R. Menze Ueckermann darsl 8 O-171 Bern

Verk. Atari 520 STM, 1 MB + 2 doppelt. NEC-LW + SF 354 + 6 Orig. Spiele + SM 124 (Orig. + verp.) VHS 995 DM Tel. 06221/763531

Suche das Buch Atari ST Intern und das Spiel Dungeon Master, Frank Klobes, Oberdorfstr. 7 7298 Löffburg, Tel. 07446/2672

Verk. Orig. Games für 15 DM, Boobywhip + Data, Toobin, Italia 90, Cyber II, Warp und STOS (JR 35 DM), Tel. 06101/12223, Florian tausche auch Demos

Suche zuverl. Tauschpartner, 8331 Walden a. E. Schwab Sehnungasse 8, 6301 Jostenheim

Verk. sehr billig Toobin Cadaver Klax Jens Lauterbach, Tel. 06445 366

Verk. Atari Lynx 34, Jahr alt, mit Auto-Adapter + 6 Module (Klax Chip's Challenge Bude Lightning usw.) 400 DM, Tel. 07627/2121 Andy

Verk. meine ST Orig. Kampf um die Krone, Grand Monster Slam, Summer Olympiad, Superstar Ice-Hockey MCC-Assembler, je 20 DM Circus Games 10 DM, Tel. 0871/61695

Verk. Space Quest III, Goldrush, K. Q. 1 + 2, Personal Nightmares, Giana Sisters und auch Microm-Adventures Tel. 0271/353297

Verk. STE + SC 1224 mit 12 orig. Spielen + 2 St. Back Kick Off, Sim City, Snack P.O. 1 + 2, W of Death, 30 Leerdick, Inack + pl für 1995 DM, Tel. 040/702542

Verk. Lynx mit 8 Spielen, Bitte melden auch schnell bei Sebastian Grunwald, Tel. 0511 738900 E n Spiel ca 50 DM LYNX 300 DM

Verk. Indy III 50 DM, sowie Klax + Chaos V. Viking Child 40 DM, Tel. 0511/433232

Suche P-ates, Dungenon Ma, Chaos St. Back, Biedel, Atari ST, I, Sp-C I - III, bis 15 Uhr, Tel. 05922/72309

Verk. 520 ST ind. Farbm. 2 FD, 15 Spielen + Buchen und Scanner, Preis VB 2000 DM Alexander Mayer Kurhausplatz 8 79100 Tel. 0731/63124

Atari ST Verk. Batman Ghostbusters II, Slant Car Racer, Kings Quest 1 + 4, Larry 2, Space 3, Preis nach VB, Tel. 089/905839, Robert

Atari 800 XL + Floppy 1050 zu verk. VB 350 DM Oliver Plink, im Kirchenhüsch 46 W. 7904 Dellmensingen Tel. 07305/5124 ab 18 Uhr

Atari ST- und Amiga-Software Schreib an Marcor, P. O. Box 385, NL-8400 AJ, Heerlen, Hoi and

AfterBurner für 30 DM, Gaudinet für 20 DM, suche Mega/Gear für 20 DM NES u. Cadaver für 20 DM (Amiga) Tel. 08146/204 von 14 - 18 Uhr, Harald

Verk. 14-Farbm. 10 Alar PC Commodore 64 + 240 Atari 520 ST, PSAL, PAL, RGB Adapter, 400 DM SF 354 60 DM Replica-BOX 180 DM, Tel. 030/3419982

Suche verk. tausche neueste Soft, auch Anfänger willkommen, Heide Christian, Fischacherstr. 41 CH-5244 Lütli Ch

Verk. Falcon dt., Stationall je 50 DM Sorcerer 35 DM Amazon 30 DM, suche u. m. 1 + 3, Pool of Radiance, Champ of Kyrin, Railroad Tycoon, Tel. 05732/2719

LYNX Verk. Grundgerät mit 5 Topspeilen (Klax, Slimey, Electropop, Chops, Galf Games) 150 DM Andreas Pap, Klosterburg 2 8455 Kasil

Verk. The Krists 60 DM Letsure St. Larry 1170 DM Jilima V 40 DM Dragonlight 40 DM, Midwinter 40 DM Flood 40 DM, alle VB, Tel. 0571/51431

Top Atari ST-Demos ges. Tausch PD Software Orig., Patrick Nirsraese, sarstr 45 4005 Erkrath 2

1040 STF + SM 125 + HF Mod. Pres VS Tel. 0217/981820



# POWER PLAY CONTACT

## Private Kleinanzeigen

## Private Kleinanzeigen

## Private Kleinanzeigen

## Private Kleinanzeigen



Suche dringend die Spiele: Xenon 2, Sim City, Power Drift, Turncan, nur Orig. Bez. gut. Zwischen 20-40 DM. Tel. 08141/71227, alle 100% o.k.

Portable Power? Kein Problem. Verk. Atari, ynx, Klax, Robocop, Cal Games für 400 DM. Tel. 06851/3317 Martin

Suche Top erhaltene Orig. Spiele. Populous, Elite, Tetris, Starlight Spherical, Indy Jones 3, Dungeon Master. Tel. 0209/780399, 20-30 DM

Biete Powermonger und G-nship. Suche Populous, Pirates, F-15 Falcon und LHX Attack Chopper schreibt bitte an Kleib, Salsitzer 20, C-2520 Hosten 22

Suche zuverl. Tauschpartner habe Heavy Met 2, Projektziele, Pirates, Space Quest III u. v. a. Sendel Eure Liste an Ka. Bettenberg, Thulbuden 52, 2447 Helligenthalen

Hilfe! Brauche dringend Spiele. Schickt Eure Liste an Marcel Jaenicke Kluckstr. 3, 5600 Wuppertal 11

Verkauft! Wer gute ST Spiele braucht, oder hat, der schreibt an: Martin Riedl, Thekenreuth 20, 8569 Mittenreuth, Tel. 09633/4274

Verk. meine ST Orig. Bad Cat, Soccerking, Player Manager, Bloodwych, Nebulus, Starry, WinterGames, Alien Syndrome, Wanderer je 15 DM. Tel. 0871/51695

Verk. oder tausche Infocom Adventures, Sorcerer, Spellbreaker, Beyond Zork (IBM). Suche Zork Zero. Tel. 0221/897170

Suche zuverl. Tauschpartner für Atari ST. Habe selbst Super Games. Tausche auch mit Anläßern. Daniel Krumm. Tel. 040/5221732

Suche gut erhaltene, komplette ST-Orig. OIDS, Startrek, Leaderboard, Sentinel, Goldrunner. Angebote ab 17.30 Uhr an 05443/472

Suche billig LHX Attack C, M1 Tank Platoon, Flight of Int., A-10 Tank Killer, F-16, Falcon M, D2 schreibt an Z. Wisniewski, Wörmannstr. 8, 4300 Essen 12

Suche Sim City. Biete 30 DM oder tausche Flood gg. Sim City. 100% o.k., beide nur Orig. Tel. 02104/44221

Suche für den Atari ST (E) Wall Street Wizard und weitere Wirtschaftsspielspiele. H. Feiler, Rehmattstr. 8, 7800 Freiburg. Tausche auch!



Verk. 4 der besten Sega-Module (Phantasy Star, R-Type, Out-Run, Rocket) zus. für nur 280 DM. Evtl. auch einzeln. Tel. 06093/8803, ab 14 Uhr

Afterburner 4 MBYTE, unbenutzt für 50 DM zu verk. Tel. 09339367

Verk. Sega Master + 9 Spiele + 3 Golden Axe, Shinobi, Shanghai, usw., Preis ca. 550 DM. Holger Sandmann, Tel. 06732, 4495

Verk. SEGA Master + 30 Spiele + 3 D-Brille + Light Phaser + Joy NP ca. 2700 DM für 1100 DM. T. Paula, Hauptstr. 47, 8752 Glatbach

Suche billige SMS-Mod., game Rollenspiele, Action, Geschicklichkeit. Schreibt an: Falk Bader, C-4070 Halle A, Nordenstr. 10

Verk. für SM Alex Kidd I, Gangster Town, Alien Syndrome, Aztec Adventures, Zillion II, Transbot, St. 30 DM, Tel. 05361/24894

Tausche W Boy u. Psycho Fox gg. je 2 meininge Spiele z. B. Bomber Rad, Kersiden, Allied Beast, Alien Syndrome, usw., Tel. 041/441046 Daniel

Verk. SEGA Master System mit Hang On, Wonderboy 1 + 3, Scramble Spirits für 210 DM. Tel. 02631/76709

Wer weiß, wie ich bei Shinobi die dritte Endgegnerin besiegen kann? Ruft bitte an: Tel. 07021 45744

Verk. Sega Master System plus 18 Module. Preis VB, eventl. auch Tausch. Tel. 0431/641670, ab 19 Uhr

Verk. SMS + 3 Spiele + Zub. für 350 DM/NP 650 DM. Verk. auch per NN, ich würde Porto bez. Tel. 06833/222

Verk. Sega Master + Pads + Games, Shinobi, W Boy, W. G. Prox, für VB 300 DM oder tausche gg. Gameboy mit Modulen, Tel. 09353/2599 ab 16 Uhr Jan

Verk. Afterburner, Zillion, World, Soccer, Rocky, Great Baseball, und Super Tennis, zum halben Preis. Tel. 0203/463654, möglichst Raum Dussburg

Verk. Ghostbusters für 45 DM, Zillion 40 DM, Wonderboy 40 DM, Transbot und Ghost House jeweils 20 DM, Tel. 07021/44744

Verk. Sega Master mit 2 Games + 2 Joypads für 250 DM. Jens Lohmann, Am der Bergmühl 3, 3548 Arolsen, Tel. 05691/4517

Suche R-Type für das Sega Master preisgünstig zu kaufen. Bitte schreiben: Math. ab Schutz, R. Bretschneider Str. 37, Neukirch C-2050

Suche günstige Sega-Module! Tel. 0212, 200837 Till

# Kontakte mit POWER!



Leser treffen Leser. Im großen, privaten Kleinanzeigenteil von **POWER PLAY-Contact**.

Und Ihr könnt mit einer **kostenlosen Kleinanzeige** dabei sein und Eure Kontakte knüpfen. Schickt dazu einfach den Coupon ausgefüllt zurück.

## POWER-Coupon

für meine kostenlose Kleinanzeige in **Ausgabe 7/91** von



**Gratis!**  
In Ausgabe 7/91!

**Macht mit und bucht Eure Kleinanzeige – kostenlos in der Ausgabe 7/91 von**



Einfach diesen Coupon ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 6.5.91 einsenden an:

Markt & Technik Verlag  
Aktiengesellschaft  
Anzeigenabteilung  
**POWER PLAY**  
Hans-Pinsel-Straße 2  
8013 Haar bei München

Rubrik:

☐ Amiga

☐ C 64/128

☐ MS-DOS

☐ Atari ST

☐ Master System

☐ Mega Drive

☐ Nintendo

☐ PC-Engine

☐ Kontakte

Text nktus ve Adresse und Telefon Nummer

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht.

Datum

Unterschrift



## Private Kleinanzeigen

**Sega Master komplett** + RGB Phantasy Star, Alex Kidd, DP, Shinobi, Spellcaster nur aus abzugeben, PP 50 DM, Tel. 0211/507832, zw. 19 - 21 Uhr

**Verk. die Spiele World Games und After Burner II für MD, suche -100 Phaser und evtl. ein Spiel dazu, Peter Graf** Tel. 089/314227

**Phantasy Star mit d. Anl. zu verk.** FP 70 DM, Jürgen Schröder, Tel. 0911/685233

**Verk. L's Master System** Wondersky 2 + 3 für 60 DM, R-Type 65 DM, Golevillus 60 DM, Jung F., 45 DM, Tel. 0956/4904, fast neu

**Verk. Segamaster-System mit 122 Spielen, Ph. Star Aerie, Assault, Shanghai, Wonderboy 1, Afterburner, Altered Beast usw. für 800 DM,** Tel. 09264/1467 ab 19 Uhr

**Verk. Ultima 4 mit Kopmpletlösung für 100 DM oder, auch gg. Masterkonvertiert Megadrive verk. Kompletlösung einzeln 1, 15 DM,** Tel. 08264/1467 ab 19 Uhr

**Verk. Sega Master-System mit 14 Spielen und Light Phaser, VB 700 DM, incl. 2 Jopyads, Tel. 0228/456460**

**Verk. Sega Master + 2 Jopyads + 6 Spiele Zillion + Golf + Space Harrier** Tel. 0211/551949, 4000 Düsseldorf, David, ab 18 Uhr (299 DM)

**Verk. Sega-Master mit Jopyads, Joysticks, Verli-Kabel, Phantasy Star 300 DM, Ldsong, Great Golf, After Burner II für MD, Tel. 06691/23333**

**Suche preisgünstige Spiele für das Master-System, Axel Mathies, Hell Schröder-Str. 7, 01800 Brandenburg oder Tel. 0308/531815**

**Verk. Sega Master Spiele, ca. 50 Stk. z.B. Jilima IV, Wonderboy II + III, Alex Kidd II + III, v. Phantasy Star v. u. a., Tel. 0452/71467**

**Suche Sega-Master-Spiele, keine Sport-Spiele z.B. Captain Sarg, Wonderboy 1, Psycho Fox, Paperboy, Alex Kidd II + III, Tel. 07151/57680**

## SEGA/MEGA

**Verk. Mega Drive (RGB) + Joypad + Joysticks + 8 Top-Mods für 750 DM, oder auch für PC-Modul mit mindestens 10 Top-Mod. RGB** Naji Mario, Belgien, Tel. 00-32 91-456179

**Verk. Mega Drive RGB, incl. Zub. u. 5-Spieler auf VB zu verk.** Tel. 026421/23687 ab 18 Uhr Daniel

**Suche Sega-Mega-Mod., Super Shinobi, Alex Kidd Monaco GP, Mickey Mouse, Thunder Force und Gambler + Tetris, Tel. 04194/7107 Gunar**

**Suche billig MD-Spiele, Super S., Phantasy, 2 v. u. a., mix, 50 DM, Tel. 0222/644772, Austria**

**Verk. Fire Shark, E-Swat, Battle Squadron Golden Axe, Super Sh-nob Rambo 3, kaufe auch z.B. Super Thunderblade Ghost'n Ghouls** Tel. 05234/2589

**Suche folgende Spiele: Super Thunderblade, Ghost'n Ghouls, Super Hang On Afterburner, Tel. 05234/2589**

**Verk. für MD Sp. Harrier, Altered Beast Darwin 4081 und 200 M für 45 DM, für PC-Engine Sp. Harrier 45, Rock'n Roll, Atomic F 50 DM Mon slisp 30 DM, Tel. 0711/7634**

**Mega Drive Tausche Altered Beast + 20 DM gg. Thunder Force 3 oder Afterburner Tel. 02772/3303 Carsten, ab 17 Uhr**

**Suche Sega Mega Drive dt. + Altered Beast + Super Sh-nob gg. Super Great RGB, mind. 1 Spiel Peter Lettmann, Mösterberg 14, 3202 Heide**

**Kaufe, tausche und verk. MD für Mega Drive und Lynx. Suche auch Super-Famcom billig zu kaufen** Tel. 02564/31046, Thomas

**Tausche verk. MD-Spiele Tel. 08326/7056, ab 19 Uhr Stefan**

**Kaufe oder tausche Mega Drive-Mod., Angeb. an Sven Lange, 2400 Ulbeck, Westpreußen 76, Tel. 0451/309143**

**Suche gute Module für Mega Drive Pal, janz, zahle bis 60 DM, Spiel, Tel. 05821/27015 Claus auch Tauschpartner für MS-DOS Software**

**Verk. Comped pro 25 DM, neu, kaufe Games engine + MD, Mr. Hell, Gunthor Monaco GP Thomas Dick, Stötting 22, A 4961 Mülheim am Inn**

## Private Kleinanzeigen

**Verk. oder tauche Swat, S. M. GP Shanghai + Bloody Wolf PC Engine, Quarth + Super Mario Land Gameboy, Tel. 02134/12201**

**Nur Kreis Kle. Tausche MD-Spiel, Thunderdore 3, Budokan, Batman SM Grand Prix u. a., Tel. 08284/4737 Jürgen o. 4300**

**Nur Kreis Kle. Tausche Phantasy Star 2, Col. mms Beta Afterburner Budokan SM Grand Prix, Batman Alex Kid, Tel. 02824/4737 Jürgen**

**Kaufe, tausche MD-Mod., suche Magical Hat, Afterburner, Sword of Verm. I, PH. Star 2, SH Dancer, Budokan, Tel. 0622/73884 ab 16 Uhr Zahle gut!**

**Biete Moorwalker Ans Insector X Wonder Boy, zum Tausch gg. Gamegear, Dyn. Duke, Hellfire oder Famcom Games, Tel. Schwarz 061/87450, Michael**

**Verk. Tausche Alex-Kidd, Kyakko-OH 2, Golden Axe Altered Beast Thunder Force 2, Suche Sega Arcade Power-Slick Ab 19 Uhr** Tel. 0317/65577

**Verk. PC-Engine + Mod. verk. tausche kaufe Module + Konsole PC-Engine, Gameboy SMS Superfamcom, NeoGeo Gamegear, Tel. 0228/46550, ab 20 Uhr Nach Marek verk.**

**Tausche, kaufe und verk. alte und neue MD-Games** Tel. 0211/277052, suche z.B. Ghostbusters, Magica Hat etc.

**Der Berliner Mega-Drive-Club Trouble sucht nach Mitgliedern aus ganz Europa, Bielefeld, Zentschmitt, Versand Trucks Hotline** Tel. 030/649816

**Tausche Ghostbusters + Space Harrier 2 + Altered Beast gg. Strider, Tel. 07663/6976 ab 13 bis 16 Uhr** Raum Emmendingen / Freiburg

**Suche Tauschpartner für Mega Drive Games** Winto Maurice H., Berghäuserstr. 20 a 4350 Recklinghausen

**Suche MD Games, z.B. Hard Drive, Lakers Basketball, Aleste, J. M., Football, Mickey Mouse, Tausche auch** Tel. 0511/68364 abends

**Suche Rainbow II Thunderforce 3, Shadow Dancer, Aerobusters, Strider, Insector X-Batman, Elemental Master etc., zahle ca. 50 DM,** Tel. 08742/8661 Gard

**Habe Basters, Games, Laker Celtics u. a. Tausche, verk. kaufe Games** Tel. 02431 74410 Alex, suche Kontakte im Kreis HS

**Tausche Populous gg. anderes MD-Mod., suche z.B. PH. Star 2 Shadow Dancer Mickey Mouse** Tausche auch NES u. MD-Mod. Tel. 07821/1425, Michael

**Suche, verk., tausche Spiele Bete Shadow Dancer Altered Beast, suche Shinobi, Thunderforce III usw., Tel. 0202/466537** Raum Wuppertal

**Ges. gut erh. u. preiswertes MD mit Spielen, Preis nach VB** Tel. 08232/2493, Andy

**Haiof Suche MD-Games, habe Golden Axe, Soccer Verk. Ghost'n Ghouls, Tausche auch, aber nur gut erh. Tel. 0221/68155, nachmittags**

**Tausche, kaufe und verk. gebr. Drive Games** Suche z.B. New Zealand Story und S. Shinobi, kaufe last alle, Tel. 05371/8775, Marco

**Verk. kaufe tausche Module für Mega Drive** habe Strider Forgotten Worlds, Heavy Unit u. a., Tel. 0406/028346

**Suche Sega Mega mit 1 Modu und Joypad, zahle bis zu 2000 DM** Tel. 0911/630405, verk. Thomas Gnida

**Suche im Raum Zürich Megadrive-Besitzer zwecks Modifizierung und/oder Clubgründung** Tel. 018/04601 CH

**Suche, tausche, verk., Famcom Games, habe MD-Games zum Tauschen, Verk. Tel. 04321/22770 oder 28287, Sandweg 4, 2361 Husborg Yossi**

**Verk. oder tausche preisgünstig MD Games, viele interessante Games vorhanden** Tel. 06172/45919 Marek

**Verk. Sega Mega Drive 250 DM, Strider 50 DM Gameboy + Tetris 100 DM, Drucker Star LC-10 500 DM** Tel. 07554/8737 Daniel

**Suche Mod. für folgende Systeme: Sega Mega Drive PC-Engine, Nintendo, suche auch Super Famcom Module, Tel. 0431/64170, ab 19 Uhr**

**Suche Mega Dr. Games, egal welche, kaufe auch ganze Spielesammlungen und auch japanische od. dt. Master Mod. ebenfalls PC-Engine-Konsole + Games** Tel. 08431/2564

## Private Kleinanzeigen

**Verk. Master + 10 Spiele Kaufe, verk. u. tausche Mega Drive-Spiele** Tel. 089/657592

**Verk. Populous + Battle Squadron + Budokan + Zany Golf für 220 DM, Aus 69 DM, Herzog 55 DM, Lennards 60 DM, Hurricane 60 DM, XDR 50 DM** Tel. 08241 2951

**Console-Club No. 1 Magazz bringt echte Infos aus Amerika + Japan für Mega Drive** Super Fam I, PC-Eng., Neo-Geo Vergleichen lohnt sich Tel. 08241/2951

**Mega Drive Strider 70 DM, Tel. 0561/497994**

**Suche Mega Drive nicht umsonst, sondern für 250 DM, wenn möglich mit dem Schrottr an Patrick Havenith, Achenverstr. 69, 4700 Eupen Belg.**

**Verk. Mega Drive mit Spiel Strider PAL-Vers** Alles in 1a Topzustand, für nur 380 DM, Naturlich VB, Tel. 02204/67281

**Verk. Mega-Drive-Spiele, Preis VS. Mario Massucco, Eppenhausenstr. 42 5800 Hagen** Tel. 02331/587349

**Verk. tausche, kaufe Mega Drive-Spiele d. und Import, ein Anruf lohnt sich** Tel. 06408/61651 ab 15 Uhr

**Verk. tausche MD-Spiele z.B. Strider, Sword of Verm. engl. Alt. Beast, Super Bird Basketball** Tel. 0201/721862

**Verk. I Mega Drive E-Swat Ghostbusters, je 35 DM, suche auch gute Spiele Billig** Tel. 04131/51651

**Sega Fans, bevor ihr Mitglied in einem anderen Club werdet, lortet erstmal ein Info über unseren Club an** Info T. Q. FF 10-A-1096 Wien

**Verk. Columns auf dem Mega Drive für 55 DM, 1978 auch gg. anderes Modul** Tel. 08171/1628, Matthias

**Mega Drive mit 19 Mod. u. 2 Jopyads zu verk., u. a. Aleste Shadow Dancer, Darius II u. v. m., Kreis VHS, Tel. 0446/16041, ab 17 Uhr**

**Su. Populous Superhishoni Phantasy Star 2, biete Gameboy mit 5 Spielen und GameLight Tausch?** Tel. 06104/44893, Sven Schöbe, Laakstr. 5, 6053 Oberhausen

**Suche Spiele für Sega MD und PC-Engine** Evil auch Tausch u. verk. Spiele für E-Swat, 30 DM, Master Adventure + 3 Spiele 150 DM, Tel. 02822/52527

**Suche Tauschpartner I Mega Drive Mod. im Raum HA-EN-W. Habe M. Mouse, Gares, Eswat etc., suche Phantasy-Star 2 + Space Harrier** Tel. 02333/75493

**Suche Mega Drive-Mod. zahle gut! Auch Tausch möglich** Habe für Amiga Turman und Xenon 2 zu verk. Tel. 08992/7275

**Verk. Ankau, Tausch von Mega Drive Modu-** len B. Krause, Jochi Hebel Str. 6, 8089 Elm mering, Tel. 08141/47703

**Suche Gunthor u. gebr. Mega Drive-Mod. drin** gen Angeb. an Walter, Tel. A 54-1 Clara m. 502 Tel. 02643/4169, Buxtehude Walter verk.

**Verk. Shadow Dancer, Gynger, Tiger Heli, Mickey Mouse, Tel. 0711/225254, Guido**

**Tausche Golden Axe und Ghost'n Ghoust gg. Thunder Force III, Mickey M., Ghost, Wonder Boy II, Shadow Danc. dt. Vers. verk. auch** Tel. 04122/52454

**Tausche Mega-Drive-Games vs. Super Famcom Games, habe z.B. Populous, Battle Squadron, Darwin, Super Shnobi oder PC-Engine-Games** Tel. 09193/2337

**Suche Mod. für Mega Mega Master N. nendo PC-Eng. Suche d. Spielumleitung für Mega Drive-Module oder Kopien** Gute Bezahlung Tel. 0431/641670

**Verk. u. tausche MD-Spiele Elemental M., Fire Shark, Burning Force, Dynamite D., Truxton, suche Cyberball, Technoood, Tel. 0303/373670 ab 18 Uhr**

**Verk. Shadow Dancer, Gynger, Tiger Heli, Mickey Mouse, Tel. 0711/225254, Guido**

**Tausche und kaufe Mega Drive-Mod. Tel. 0451 301703, Lars nach 18 Uhr, Lars Walter, Pom mering 45, 2400 Lübeck 14**

**Schweiz: Suche Forgotten Worlds und Rambo 3, biete dafür 2 gute Ballerspiele Thunderforce 2 und Tasun + Truxton + 20 Franken** Tel. 081 51/5154, abends Marcel

## Private Kleinanzeigen

**Tausche Nintendo + 8 Spiele, z.B. Tetris, Slant Service, Zelda, gg. Import, Mega Drive, PAL, + 12 Spiele** Tel. 06103/1783 ab 15 Uhr

**Tausche, kaufe, verk. Mega Drive u. S. Famcom Games + Zub. evtl. auch Game Gear, Sven Wolpert, Am Damm 6, Tel. 06139/59105 ab 17 h**

**Verk. Sword of Vermillion für 90 DM, Mystic Defender (dt. Anl.) 70 DM, Alan Lynx Spiel World, Ms PacMan je 40 DM, Tel. 089/3613905**

**Kaufe, tausche, verk. MD-Games, habe z.B. Shinobi, Insector, Phantasy Star, Ghoust'n Ghouls u. a., Marco, Tel. 05033/5693**

**Verk. Mega Drive mit Spielen ganz billig** Verk. auch Sega Master Spiele ganz billig anrufen lohnt sich Tribi Tel. 0821/02790

**Verk. Thunderforce II für 65 DM** Tel. 0821 8/2445 Jlt

**Tausche MD Drive + Gameboy-Mod. Habe Aleste, Hellfire, Elm. Master usw. z.B. Lynx, Gares, Spiderman, Tel. 04627/944, ab 19 Uhr Steffen**

**Tausche Mega + 14 Spiele (Liste anl.) + Joystick + 1 Spiel / Cifa Force + eventuelle Zuzahlung gg. Sega Mega Drive** Tel. 02421/54374 Dieter

**Verk. LYNX + 6 Games für 300 DM, verk. d. PC-Engine-Games für 10 ST 20 DM, suche jogy Kid + NecGeo, zahle bis 250 DM** Tel. 02861 4462 Frank, Sa 17 - 22 Uhr, So 16 - 19 Uhr

**Suche Sega Mega Drive-Spiele Super Famcom-Spiele, Game Boy-Spiele, Sega Master-Spiele PC-Engine-Spiele** Tel. 04521/71437

**MD Tausche Strider Thundar 2, S. Hang On Herzog 2 gg. Klax Phantasy Star 2 Populous Budokan Hell Master Mickey Mouse Moon-walker** Tel. 05564/648 ab 17/30 Uhr

**Habe das Neueste auf MD, und suche auch das Neueste, kaufe auch Super-Famcom Games u. Partner die tauschen** Tel. 04321/22770 oder 22827 Yossi

**Habe das Neueste auf MD, Suche auch das Neueste, kaufe, verk., zahle gut** Tel. 04321 22770 oder 22827 Yossi

**Tausche Phantasy Star 2 gg. E-Swat oder Shadow Dancer u. a., Tel. 09948/428, ab 19 Uhr**

**Su. tausche, verk. Module (Zub., Konsole) für Mega Drive Master System PC-Engine, Famcom, tausche auch gegeneinander** Tel. 0521 22087, Dario

**Verk. oder tausche das Superspiel 200 M** Schicki oder Angebote an T. Zechel Kalmusweg 8 1000 Berlin an

**Tausche Ghost'n Ghouls und Super Thunder Blade gg. anderes noch nicht besitzendes Game** G. Königer, Am Hang 6, 7512 Rhein-sietten 2

**Tausche, kaufe, verk. MD, Geräte für Mega Drive Gamegear, Gameboy, PC-Engine, Neo Geo, Famcom, suche billig Famcom, Tel. 089/1403732**

**Verk. Sega Master + 2 Pads + Orig. Varp. + Golden Axe für 130 DM, Mega Drive Verk. Zoom 400 Shadow Dancer 70 DM, Ghoust'n Ghouls 50 DM, Tausche auch** Tel. 0555/0881

**Tausche oder kaufe Sega Mega Drive-Spiele** Daniel Prause, Anden Vossbargen 5, Tel. 0441/42553

## NINTENDO

**Ich suche Game Boy-Mod. oder Art. Garpoyle** s. Quest Gofalls, usw. auch selbst Mod. oder bei Philipp Tel. 030/1035357 ab 17 Uhr

**Tausche die Gameboy-Mod. Super Mario oder Fortress of Fear + 60 DM gg. Castlevania** Tel. 08171/26062, ab 16 Uhr, Michael

**Verk. GDO Spiel Super N.L. Tausche auch gg. Castlevania, Fantasy Legend, Tel. 02421 55471, verk. nach Jan**

**Verk. NES + Super Mario Br. 1, Woche alt, 150 DM, ruf an** Tel. 05542/4465

**Tausche, kaufe, verk. Super Famcom Game** habe Final Fighter, Super Mario IV, Graious II usw., Tel. 0551/74523, ab 16 Uhr Thorsten

**Suche Gameboy mit 1 Super Mario Land, Preis nach VB** Tel. 039/7911696

**Verk. und tausche Nintendo Video-Spiele** Wer hat interesse, Meldet euch bei mir, Tel. 06578 7602 Cottmar



## Private Kleinanzeigen



Hallo Du. Ich würde deinen Gameboy 100 % o.k. für 80 DM abkaufen mit allem Zub. Tennis, Draughtkabel Tel. 07471/71550 Thomas, nach 18 Uhr anrufen.

Für das Geld dich für 2 alte Game Boy-Spiele zähle kannst du dir 1 nagerneute kaufen. Also schreibt an C. Schäfer, Telefonstr. 11, 4300 Essen 11

Suche einen echten, total oder schon ganz alten Nintendo Tel. 06328/1333 Sven ver.

Game-Boy aufgepasst. Biete Game-Boy mit Dauerfeuer, 10 Spielen, Fortress of Fear, Kwik, für 490 DM, 05 Jahr alt, Mo-Fr Tel. 0431/398583

Kaufe 12 neue NES-Spiele gebt nur europ. Vers. Tel. 0841/6147

Kaufe Gameboy + Tennis. Meldet euch bei Dennis Stahl 6500 Mainz Tel. 06131/881216

Tausche, ver-kaufe-eine Game-Boy-Module, habe Klasse HQ Kwik, nager Adv, suche Skate Die, Loopz etc. Tel. 04936/7036, Heiko

Verk orig des Entertainment System + Zapper V. Super Mario Bros. + Duck Hunt + Champion oder Pro Wrestling für 493 DM o. 3500 Stel. Tel. 0136/361264

Tausche Nintendo gg. Sega Mega oder gg. Sega Master verk. auch für 400 DM Natürlich Supergames. Tel. 068/312927

Zu verk. NES + 5 Spiele (Warriors, Top Gun), verk. Spiele auch einzeln, zw. 921 Stf. Preis nach VB, Tel. CH-061/313387

Verk. Game Boy mit Tennis und Golf für 190 DM dt. Vers. alles Orig. verp. D. Jensen, Tel. 0431/735052

Verk. Game-Boy, Akku Pack, Tennis, Tennis Nemesis, Trum-Boy, Super Mario Land, etc. anrufen NP 470 DM, VHS 777 DM, Tel. 05431/2721

Kaufe Game-Boy Mod. Burafigher, Baloon, Kd. für 25 DM, Turtles, für 30 DM verk. Matchmania für 30 DM, Tel. 011/216327 Mo-16 18 Uhr

Suche Lösungen für Metroid und Robo Warrior, schreibt an A.7374 Puchberg Anton Proschke 19 Josef Schmeck

Suche Cobra Tennis und Tied für jeweils 30 DM NES nur an. Tel. 06264/398, Gernot European Vers.

Gameboy Suche Mod. aller Art, möglichst preiswert. Schreibt an Carsten Stutzki, Münderhäuser Str. 17, 64442 Rottenburg F

Verk. kauft Game-Boy-Spiele Suche gute halbe un. preiswertes Lynx evtl mit Zub. Tel. 05106/84554 Sebastian

Verk. Gameboy Mod. Tennis Tennis und Super Mario Land Pro Spiel 40 DM, Schreibt an Ilhan Sentürk 7240 Horb, a. N. Haugenstein 22/3

Suche Gameboy ca. 110 DM und günstige Spiele. Angeb. unter Tel. 08237/7328 oder schriftlich an Sascha Bau, a. Au. 2 6901 Reining

Verk. Gameboy + Kopfhörer + Tennis + Fortress of Fear + Kwik + Baloon Kd. + Blorda für 230 DM, Tel. 040/033665, nach Michael fragen

Gameboy Mod. B. Fighter, Tennis, Tennis, Gargoyles, O. Pinball, Kwik zum Tausch o. Verkauf. Tel. 07821/24536 + Amiga Orig., z.B. Interphase

Kaufe fast jedes Gameboy-Mod., zahle bei 100 St. Qualität bis 55 % von NP. Karte auf Games Bad Tel. 07132/82521 verl. Markus ab 14 Uhr tgl

Verk. Simon + Quest, Castlevania 2 für 200 St. Kopie, bis 55 % von NP. Karte auf Games Bad Tel. 07132/82521 verl. Markus ab 14 Uhr tgl

Kaufe verk. u. tausche NES und Gameboy spiele. Oliver Weikopf, Bergstr. 5 6661 Waderhausen Tel. 06337/6274

Ich suche billige und gute funktionsfähigen Game Boy Mod. Wenn dich dieses Angebot interessiert dann rufen Tel. 0219/61919 Peter

Suche stets gutes NES-Spiele und Spiellets Meldet euch bei Ralf ab 21 Uhr o. Sonntags Tel. 0212/319224

Suche dringend Bomber Boy, Nemesis, Gargoyles + Quest, Bubble Bob, F-1, Race usw., Tel. 0208/65821 Markus

## Private Kleinanzeigen

Verk. Tennis für 25 DM, Golf für 20 DM 100 % o.k. Orig. verk. Tel. 06131/65818 ab 18.30 Uhr, Michael

Verk. NES + 15 Spiele + Joy Advantage NP ca. 1500 DM für 600 DM, T. Paule, Hauptstr. 47, 8752 Galtbach

Suche für Game Boy das Spiel Gargoyles Quest 100 % o.k. mit d. Atl. Zahle VB 35 DM, Angeb. an Tel. 02234/82294 Michael

Tausche verk. & kauft Game-Boy-Spiele Jans Mathiasz, Heidkamp 10, 4716 Olen. Den. nachst. von 18 - 19 Uhr, Tel. 02595/1634

Verk. Popeye Donkey Kong I, Jaccidim, Urban Champ, für je 30 DM, Match Rider, für 35 DM, Trojan für 40 DM, Tel. 0621/851399 Phathina, verl. ab 17 Uhr

Verk. Atari Lynx + Netzteil, Comlynkabel Golf Games, Blues, Lightning, Chp's Cheat, Gates of Zendo, Tel. 093/477605

Verk. Gameboy mit 5 Spielen. Double Dragon, Solar Strike, usw., mit Akku/Nintendo von Nintendo, für 350 DM, Tel. 07156/5305 verl. Alex

Kaufe Super Famicom-Modell aller Art. Bitte um günstiges Angebot. Zahle bis ca. 100 DM, Tel. 0513/10404/42382 ab 17 Uhr

Suche Game-Boy Mod. wie Gargoyles, Quest, R. Bomber Boy, zahle bis 35 DM, o. Tausche gg. Tennis, Tel. 08708/380 nach 18 Uhr Robert ver.

Suche Game-Boy Mod. Final Fantasy Legend Zahle bis z. 25 DM Tel. 040/3909761

Tausche Fortress of F. & Gargoyles Quest gg. Ninja Adv. und Budo Kid (Gameboy) Tel. 07821/51536 verk. auch Preis VHB

Für den Gameboy kauft ich bis höchstens 30 DM fast alle Mod. Tel. 07724/7513, Achtung! Nur solange Kühle reicht, deshalb besitz etc.

Verk. Game Boy mit Tennis & Tennis für 175 DM, C. 64 Mouse, für 45 DM Telespel (Tennis) für 20 DM, Tel. 02265/8416

Suche Gameboy-Mod. zum Kauf oder Tausch auch Tausch gg. Amiga-Orig. F-16, Jet, Kristal, mgl. suche Gameboy-Cube, Tel. 05321/22953

Tausche NES-Spiele im Raum Lübeck, habe z.B. L.O.Z., Kung Fu, Metroid, Kd. Icarus, Su. Turtles, Rental Service, Probalis, Fawar, etc. kauft auch für ca. 30 DM pro Spiel. Tel. 0451/57379 Sebastian

Westlye Mania für Europavers, zu verk. FF 45 DM oder Tausch gg. R.C. Pro Am Tel. 0511/773606, ab 15 Uhr

Suche Double Dragon, Nemesis, Habe Kwik, Quix, Tennis, Spiderman u. a., für Kwik, Yeah. Tel. 0766/5818 ab 19 Uhr

Kaufe Gameboy-Spiele bis zu 30 - 30 DM, Tel. 0608/6988 Patrick ver.

Suche für Super Famicom Spieltenspiel F. Zero, komplett neuwertig, Nur 89 DM verk. neu Comp. Pro-Joystick Megadrive nur 39 DM, NP 69 DM, Tel. 0415/520710

Verk. für Gameboy Tennis 35 DM 3 Wochen alt oder Tausch gg. Bomber Boy, Nemesis, Pipe Dream, kauft auch Christian Loch, Hauptstr. 1 6989 Nohan

Verk. nur Gameboy mit Zub. + 8 Spiele (Quix F-1 Fantasy Super Mario, Turtles, usw.) für 400 DM, Tel. 0711/738182 ab 17 Uhr, Marc

Ich suche RC-Pro-Game für 30 DM, und Punch Out für 30 DM, Tel. 06264/399, an Gernot

Tausche, verk. Super Famicom-Software, Tel. 02043/44758, bis 23 Uhr, Gilbert Bruno mgl. Barcoo-8, 4390 Gladbeck, bis 23 Uhr

Suche für NES Lynx, Mario Bros. 2 + 3, Snake Battle, F-1, Nemesis und Batman. Biete für jedes Mod. 15 - 20 DM, Tel. 06342/78633, fragt nach Sebastian

Game-Boy Mod. z. Tauschen. Biete Quix, suche Pinball, Revenge o. Gator oder andere. Schreib an Eric Jüttner, P-Oest-Str. A 5023 Erfurt

## Private Kleinanzeigen

Schweiz! Verk. Gameboy + Link-Kabel und 7 Super Spiele für 385 alles brandneu Roger Horvath Tel. 06171/12381

Verk. Gameboy, Tetris, Nemesis, Solar Strike, Batman, Castlevania, Gargoyles + Quest, Bomber Hero Turtles, für 450 DM Tel. 02562/6933

Verk. NES Mod. für 450 500 Wenn ihr Interesse habt, wendet euch an Josef Tel. 02854/229, tausche auch gg. Orig. Amiga-Spiele

Kaufe verk. tausche Spiel für Gameboy, suche Turbo Express bis 300 DM ab 16 Uhr unter Tel. 09721/185565 erreichbar

Suche für Gameboy-Spiele Final Fantasy, L. Gargoyles Quest, Nemesis, Castlevania, 100 % o.k. Auch an Zub. interessiert, Daniel König, Tel. 0211/431012

Kaufe alte guten Mod. bis 20 DM, Tel. 05032/5938, z.B. Turtles, Quix, usw.

Verk. NES-Anlage mit 6 Spielen + Matte + 1 Spiel. Naches unter 0761/80904, Preis ca. 650 DM - P. M. Mein Freund verk. Ghostbusters Tel. 07664/4948

9 NES-Spiele zu verk. Tel. 040/7215826, nur nach 19 Uhr anrufen. Patrick Joneker

Ich kauft alle Gameboy-Mod., die ihr nicht mehr braucht, ich zahle bis zu 30 DM, ab 18 Uhr, Tel. 09533/7487

Dingel! Suche Gameboy mit Grundausstattung, Zahle bis 90 DM, Christian Bensing, Michael 5 6551 Hochstadeln

Tausche Tennis u. Turtles gg. Final Fantasy, US oder Gargoyles Quest, US, Tel. 804704, Ingo

Gameboy Ich suche dringend Double Dragon + Batman, zahle pro Stf. 30 oder mehr. Tel. 0543/72000 Silvio

Suche Gameboy-Spiele Angeb. und Listen an Andreas Rau Gelsinger Str. 13, 7350 Goppin

Suche Gameboy + Mod. aller Art, Kauf und Tausch, nicht schnell an unter Tel. 0221/581871 fragi nach Holter Hölter

Suche Gameboy-Mod. nicht zu teuer mit An. Tel. 0611/402123

Game-Boy neue und alte Module gg., zahle ca. 20 DM pro Mod., kauft gg. Modul-Best. d. Tausche auch Mega Drive-Mod. Tel. 05205/70452

Suche Gameboy mit 1 Spiel, zahle bis zu 100 DM, Tel. 07821/41123 fragi nach Eric

Verk. Golf für Gameboy mit eingebauter Batterie und Zub. neuwertig kann sein, das ist schon verkauft ist 40 DM, Tel. 05372/6919

Gameboy nur Österreich, Wer aus 4651 Stadl-Paura + Umgebung will seine Module auch mit mir tauschen? Meinetz auch bei B. Klier Mario, Tel. 07245/44332

Hallo Nintendo! Achtung aufgepasst! Ich verk. Nintendo-Grundgerät mit bis zu 7 Topspielen für nur 450 DM, Tel. 02162/52703 ab 18 Uhr erreichbar

Suche für Gameboy das Spiel Teenage M. Turtles, zahle bis zu 30 Stf. Tel. 03177/11621 Marcel

Kaufe jedes Gameboy-Modul, das ich in die Finger kriegen kann für 20 25 DM. So eine Gelegenheit kommt nicht oft, Aufst. 0682/878213

Verk. + kauft tausche SMD Mod. E + Gameboy-Mod. Zahle gg. Nur Schweiz, Tel. 01/8140134, abends, Thomas

Suche für Gameboy Golf und Super Mario Land je 35 DM, plus Porto, Tel. 06407/1200 Martin Wallis

Kaufe, verk., tausche Module für Super Famicom, Tel. 0212/15629 ab 20 Uhr

Suche Gameboy Mod. Bubble Bobble, Bomber Boy, Super Mario Land, pro Stück, max. 30 DM, Jean Marie Cotter, am Stausee 1, CH-4127 Brüligen

Verk. für Gameboy Super Mario Land Fortress of Fear, für je 20 DM, Ulrich Schiedler 8405 Donaustadt, Schliersee 6, Tel. 09403/6945

Verk. Nintendo mit 3 Spielen The Guardian Legend, Ice Climber, Zelda II 250 DM, Tel. 0713/314552

Kaufe Gameboy Games Double Dragon, 25 DM, Gameboy Quest, zahle 35 DM, oder 245 St. Biete mit Anli. Beltha V. Suttner Str., A 2100 Korneuburg

## Private Kleinanzeigen

Suche Game Boy-kl. event. mit Game S. Mario Land, Tel. 05826/6674 Stefan

Wie geht's, suche billigen Game-Boy, eventuell mit 8228 Spiel, Also auf die Plätze fertiglos! Kai Achter Mödnkeweg 2 7957 Bad Waldsee

Verk. 13 Spiele z. B. Boyon, Blin World, C.p. Track Field, Fawand, Skale o. die usw. Mar Graf, 8437 Freyestad Tel. 09179/5445

Super Famicom, verkaufe, tausche Module Biete Kabel zum Ansch. ab Stereoanlage oder an Commodore 1084 Mon. Tel. 02662/83517

Suche billig neue Gameboy Spiele. Tausche auch, Schreibt an Oliver Rieder Kuno-Brandauer-Str. 3, A 5020 Salzburg, Austria

Verk. NES-Spiele Wie The Guardian Legend, Punch Out, ch-Hockey, Castlevania II + II 40 DM, 0881/65986, nur Mo., Di., Do., ab 18 Uhr

Suche Track + Fields + Rush Attack, Tausch gg. Double Dragon II + World Cup, suche Micro Genus 1100 DM, Verk. Lösung z. Ultima IV f. 15 DM, Tel. 09264/1467, ab 19 Uhr

Suche Game Boy-Spiele aller Art, zahle bis 30 DM für gute Spiele, m. Verp. m. An., ohne 15 DM, Tel. 02034/94073

Verk. Gameboy mit 6 Mod. Turtles, Fortress of Fear alles 2 Mite alt, für VB 270 DM, Tel. 02151/700741, Marco ver.

Tausche od. kauft Module von Nintendo, auch europäische von Nintendo, Tel. 0561/493102

Suche billige Gameboy-Mod., zahle bis 20 DM, z.B. Super Mario Land, Final F., Legend, Su. Böck, Am Ramboen 28 8952 Marktoberdorf

Verk. Gameboy + Tetris + Super Mario Land, 1 Mite alt, ink. Video Link, Kopfhörer, Batterien, nur kpl. 170 DM, Tel. 04102/81478

Neue Gameboy Spiele zu verk. Tel. 02598/426, ab 15 - 18 Uhr, Lars ver.

Verk. o. tausche gg. anderes GB-Spiel Tennis, Tel. 04624/2715 Marie Schwitzer, Hufenhaus, bau, 2382 Kropf

Suche Nintendo, Zelda II, Castlevania, S-mon's Quest, gg. Amiga Games Nur Orig. NES Prod., Turiccan, Cadaver oder Tausch gg. James Spiel Tel. 0221/781217 Othar ver.

NES Trojan 50 DM auf Amiga X-Out 35 DM Backer Trojan 25 DM, Strider 30 DM, Kauft Verp. von Zelda 2 für 15 DM, Tel. 05261/66516

Suche NES-Spiele z. B. Life Force, Top Gun usw. zahle bis 40 DM, alles 100 % o.k. Klaus Steiner, Wiesnstr. 6 8459 Neukirchen

Suche für Gameboy Double Dragon oder Turtles, biete dafür Batman, JS-Vers Tel. 05351/7108 Bastian

Suche Gameboy-Mod. z. B. PAC Man Nemesis, Final Fantasy, J.S. Klax, usw., Tel. 08202/3655, verl. nach Dierck

Suche Game-Boy-Spiele, Nemesis, F-1, Race Double Dragon + 12 für max. 20 DM, Tel. 07471/71402 Stefan nur 100 % i.O.

Gameboy Modul-Tausch - ich kauft für 25 DM und tausche gg. SML, Tennis, Kwik, etc. GB Mod. S. Becker, Wittenberg 18 4800 Bielefeld, Tel. 0521/33178

Tausche ST-77 gg. Gameboy-Spiele Chaos, Broodhwy, Hades, Nebula, Dr. Doom's Revenge usw., Mario Brunnar, Absteier 3, 8354 Metten

Verk. für NES, Festers Quest, Excite Bike Goonies II, Alpha Mission, 35 Stf. pro Spiel, Tel. ab 18 Uhr 0452/13559, Michel Meyer CH-6214 Schönen

Suche oder tausche Spiele für NES Biete an: Zelda I KID Icarus, R. Racer, Alien, etc. und 100 % o.k., Schr. Angeb. an Mario Henning Reibelsberger Str. 3, Schwin O-2793 oder Tel. O-Schwinn 322/753

Verk. Gargoyles Quest für 35 DM, suche Bomber Boy + Batman für 30 DM, Tausche auch, Tel. 06782/7840, nach Jörg fragen

Suche Gd. Erhaltene Gameboy Spiele, Spi. der Man, Wizard and Warriors, Zahle pro Spie bis zu 25 DM, Nur gute Zustand, Tel. 06228/6513, nach 19 Uhr

Suche Gameboy Mod. mit Tetris und Zub. mit anderen Spielen, z.B. Fortress of Fear u. Fina Fantasy Legend 2, also Tel. 030/852766

Verk. Gameboy Mod., 2 3 Mon. alt, Tetris, 40 DM, Tennis 35 DM, Spiderman 35 DM, Rader Mission 45 DM, Lightboy NP 70 DM - 45 DM, Nach 14 Uhr, Tel. 04531/7807

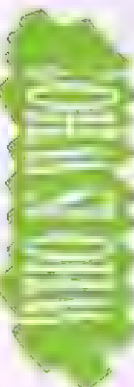


**P**sygnosis genaues Größenspiel um die grünhaarigen Kamlake Zweige erfreut sich bei den Spielern über regen Zuspruch. Wir wollen von Euch alle Codes für den **Zwei-Spieler-Modus**. Zum Einspielen hier die ersten fünf Paßwörter. Der Schnellste erhält ein Spiel seiner Wahl!

Level: Code:

- |   |             |
|---|-------------|
| 2 | KJLJLDMKCMQ |
| 3 | NJLDMKCMIN  |
| 4 | JLDMKKNNWW  |
| 5 | LDMKJNFMP   |
| 6 | DMKKJNLGMY  |

## GEWINNKARTE "1 LEMMINGS"



**STEVE TURNER**



**S**teve Turner wurde 1954 in in Romford (Essex) geboren. Seit Anfang der 80er programmiert er professionell, wobei er sich anfangs auf 3-D-Aktionspiele für den IBM Sinclair Spectrum konzentrierte. Für Hewson schrieb er unter anderem die beiden 8-Bit-Klassiker "Legend of Avalon" und "Dragonlord of Avalon" für den 48K Spectrum. Mit Andrew "Unlamin" Braybrook ist er seit jener Zeit befreundet. Nach einem kurzen Gastspiel bei British Telecom gründeten er und Andrew Ende der 80er Jahre das Programmiererteam Galatgold, zu dem auch die ehemaligen Hewson Youngsters Dominic Robinson und John Cummings gehören. Seit "Rainbow Islands" kümmert er sich hauptsächlich um Musik und Game Design. "Realms" realisierte Steve jedoch bemahe im Alleingang.

**S**otography **Hewson:** 3D Space Wars, Seiddab Attack, Luna Attack ("Seidab To Ogy"), alle Spectrum 1993/94; Legend of Avalon, Dragonlord of Avalon (beide Spectrum 1984), Astroclone (Spectrum, 1985), Quazarion, Panarama (beide Spectrum), Schme der CPC, 1986; **British Telecom:** Magneton (Spectrum, C 64, 1987), Flying Shark (Schneider CPC, 1988), Intensity (Spectrum, 1989); **Microprose:** Bushido (C 64, 1989), Smulcras (Amiga, ST, 1990) **Virgin:** Off road (Spectrum, Schneider CPC, 1990)

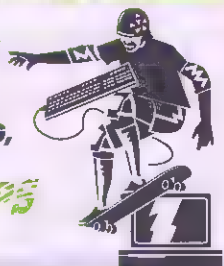
**HR FRAGT —  
DR. BOBO ANTWORTET**

MEINE FRAGE LAUTET:

Ich sitz im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen? Abjert kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtslose Situationen, Prof. Dr. Dr. Bobo, weiß Rat. Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion.

**KOSTENLOS für  
alle POWER-PLAY-Leser!  
DER NEUE CAMPS-  
KATALOG '91—  
THE BEST OF COMPUTING,  
SPORTS, LANGUAGE  
AND FUN!!!**

**CAMPS**



Computer-, Sprach- und Sportferien mit  
Camp - aus Programmen der Superlative:

- \* Camps in SBG, Mittel-, Norddeutschland und England mit
- 18 verschiedenen Computersprach- und Anwenderkursen (von BASIC bis Assembler, Textverarbeitung bis DTP auf PC)
- Computer-Spezialkursen: Hardwarebesten und DFD für C64 und Amiga
- großen AMIGA-Angebot (9 Kurse) für Einsteiger und Cocks (NEU: Grafik-Programmierung)
- Englisch-Sprachkursen - beliebig kombinierbar mit dem Computer- und Sport-Programm
- 27 verschiedenen Sport Lehrgängen: Tennis, Snowboard, Surfen, Bormerung, Golf, Windsurfen,
- NEU: Baseball-spezials für Einsteiger und Fortgeschrittene, Lenkdrachen.

- Aktivitäten für Einsteiger, Fortgeschrittene und Könner von 10-18 Jahren
- Skateboards Camps mit TITUS skates-Profis
- FRÜHJAHR, FRÜHSTEN, SOMMER, HERBST, WINTER

**US-Sprachreise-Programm:** Vier Wochen Tramp in den Sommerferien nach Amerika mit Unterstützung in Gaslampen, Sprachkursen und Freizeit Angeboten. **High School- und College-Programme:** Ein Schul- bzw. Studienjahr in den USA. Wohnen und Leben in amerikanischen Familien. Auch Hobbys und Freizeitjahres Programme. Fliegegen Geantis (Kalfarmen, Florida etc.) intensive Vorbereitung und Betreuung.

...mehr Informationen  
im **Gratis-katalog** sofort mit  
dieser Karte anfordern!

die Computercamp-Spendenkarte

Nach schneller geht's  
per Computercamp-Hotline:  
**040/81 10 81**



Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl)

Datum, Monatszahl

Die 60 Pf.  
Beistempel  
hier aufkleben!

Antwortkarte

## Power Play

Redaktion

Marktechnik Verlag AG

Hans-Finsel-Str. 2

8013 Haar

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl)

Datum, Monatszahl

Die 60 Pf.  
Beistempel  
hier aufkleben!

Antwortkarte

## Power Play

Redaktion

Marktechnik Verlag AG

Hans-Finsel-Str. 2

8013 Haar

Ja, ich will mehr wissen über die Computer-, Sprach- und Sportarten von Computercamp. Bitte schicken Sie mir folgende Unterlagen **kostenlos** und **unverbindlich** zu (bitte ankreuzen): Alles über☐ **Camp-Ferien** mit Computer-, Sprach- und Sportkursen☐ **US-Sprachreisen**☐ **High School-Aufenthalte** in den USA☐ **College-Aufenthalte** in den USA

Name

Straße

PLZ/Ort

Tel.

besten Computer-Typ

bin besonders interessiert an

\* US-Sprachreise-Trip nach Kalifornien  
\* High-School und College Aufenthalte \* Groß-  
Programmierung \* BASEBALL-Spezial Lehrgänge

POWER PLAY 891

60 Pf. Marke,  
SONST  
LAUFT  
NIX!**Was war für Sie das größte Unglück?** Der Wechsel von Thomson zu British Telecom**Was ist für Sie das vollkommenste Indische Glück?** Spiele nach

meiner eigenen Vorstellungen und ohne Zeitdruck zu schreiben

**Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten?** Wenn jemand

man Alter vergiß!

**Was haszen Sie am meisten an einer Softwarefirma?** Die Art

wie die Firma die Entwickler meist ihren

Ziel übersteuert!

**Ihr Lieblingsmischer/Filter?**

Roger Dean

**Ihr Lieblingsmusiker/Komponist?** Die kanadische Rockgruppe

Rush, die ich über Andrew (Braybrook)

kennengelernt

**Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten?**

Eine warme Persönlichkeit.

**Ihre Lieblingsbeschäftigung?** Programmieren und Musizieren (Gitarre)**Ihr (e) Lieblingsprogrammierer?** Victor F. ve**Ihr bestes Spiel?** Ada on**Ihr schlechtestes Spiel?** irgend-

eine Umsetzung auf C 64 für eine kan-

zösische Firma, die ich innerhalb von

zwei Wochen neuorganisieren mußte.

**Wer oder was hätten Sie sein mögen?** Wenn ich nicht Programme

re wäre, wäre ich ein laibender Musiker

**Ihr Hauptinstrument?** Mein

re! (Auch mein ich wäre ein "Rock'n'Roll

Opa! Das trifft's ganz gut. Ich werde ei-

lach nicht erwachsen!

**Ihr größter Fehler?** Der Wechsel

zu British Telecom

**Welche Programmierer se-****hen Sie als die härteste Konkurrenz an?** Bealime, Victor Grah

und John Phillips

**Ihr Lieblingschriftsteller?**

Ich lese eigentlich nur Fachliteratur.

**Was verabscheuen Sie am****meisten?** Die Art wie Menschen miteinander umgehen.**Welche geschichtlichen Ge-****stischen verabscheuen Sie am****meisten?** Ca. 900**Das schlechteste Progam-****miertenam?** P-Ode**Welche militärischen Lei-****stungen bewundern Sie am****meisten?** Die allere Operatoren am**Got'sen** Hurufen von Jahren wurde**ker** Krieg mit vieler Beilegen weil so**wenig Menschenleben bezahl.****Ihr erstes Computer- oder Vi-****deospiel?** Space Invaders. Dodge**den war der erste Automat, der mich in****die High score liste brachte****Ihr Lieblingscomputer?** Spac**tuun, "Forenhan der Artiga.****Mit wem möchten Sie zusam-****menarbeiten?** John Phillips.**Ihre gegenwärtige Geistes-****verfassung?** Wertsell täglich. Mit**Farfalle und Irma fülle ich mich mit****Ihr Motto?** Wenn Du etwas ar-**beitsst, bringe es auch' die zu Ende.**



## SONNTAGSBRATEN

## Edd the Duck

**E**dd the Duck ist der Star einer neuen Kindersendung im britischen Fernsehen. Da ein Programmierer offensichtlich Fan von "Rainbow Islands" war, darf Edd nun auch über den Computermonitor hüpfen. In drei grafisch tatsächlich untersehbaren Levels sammelt Edd jeweils 20 Sterne und friert mit Schneebällen seine Gegner ein. Die Frostaktion ist nicht weiter schwierig, da das Gettier die eingezeichneten Bahnen nie verläßt. Ein Blick genügt und man weiß, wie die Ente zu laufen hat. Es ist kaum zu glauben, was heute alles als

Hilfe



Suchbild mit Ente und anderen Kleintieren (Amiga)

Unterhaltungsprogramm angeboten wird: Edd the Duck gewinnt bei mir nicht einmal den Preis für das Listing des Monats. *vw*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Impulse, Zirkra-Preis: 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 22%

Grafik: 32% Sound: 22%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

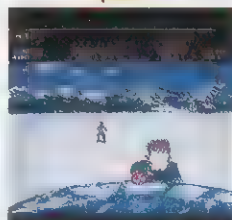
nicht geplant

## PISTEN-PUNKTS

## Ski or Die

Gut!

**B**ei Electronic Arts läßt man sich nicht hetzen: Ein sattes Jahrchen verging zwischen dem Erscheinen der MS-DOS Version von "Ski or Die" und der neuen Amiga-Umsetzung. Zum Glück ist die Spielidee relativ zeitlos: Die Programmierer befördern ein Häuflein unverfrorener Joystick-Wintersportler auf die Pisten, auf daß sie in sechs frostigen Disziplinen antreten. Bei Schneeballschlacht, Eiskanalstalom, Trickski, Tiefschneebefahrt und einer Rodelpartie mit Gummireifen werden recht abwechslungsreiche Geschicklichkeitstests mit sportlichem Flair aufgetischt. Das Resultat erinnert etwas an solche Softwarelegenden wie "Winter Games"



Schneespäßen zum Frühlingsanfang (Amiga)

Die kreuzbrave Umsetzung bietet keine besonderen Grafikmätzchen, aber eine solide Ladung Unterhaltung. *ht*

STECK BRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Electronic, Zirkra-Preis: 90 Mark

MS-DOS

77%

Grafik: 77% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA 76%

Grafik: 70% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

C 64

74%

Grafik: 69% Sound: 66%

Schwierigkeit: mittel

## FERIEN AUF DEM BAUERNHOF

## Lupo Alberto

Na ja...

**Z**usammen mit seinen tierischen Kumpeln vom Bauernhof muß Wolf Lupo zehn ähndliche Plattformlevel unter Zeitdruck überstehen. Damit das nicht zu einfach geht, muß er allerlei Getier auf die Rube springen. Bonusgegenstände beschleunigen sein Tempo oder verbessern die Sprungkraft. Lupo gibt sich zwar Mühe, seinem großen japanischen Vorbild nachzueifern, aber so ganz will das nicht kappen. Nicht die Tierchen und ein paar Plattformen machen eben noch keinen Mario. Da auch technisch kein Geniestreich gelungen



Draufspringen oder ausschalten, das ist die Frage (Amiga)

st (haktiges Scrolling), kann man den talentierten Wolf getrost im Regal stehen lassen. *vw*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Idea, Zirkra-Preis: 60 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 39%

Grafik: 33% Sound: 24%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

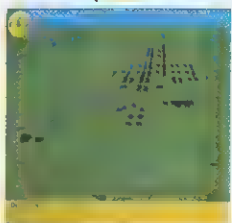
in Vorbereitung

## KANONENDONNER

## Gettysburg

Geht so

**D**ie Schlacht um Gettysburg war einer der Entscheidungskämpfe im amerikanischen Bürgerkrieg. Strategen haben nun die Möglichkeit, dieses Schlachtdrama zu Hause nachzuspielen. Ihr könnt wahlweise das Kommando über die Truppen der Nord- oder Südstaaten übernehmen. Das Schlachtfeld wird in 3-D-Grafik dargestellt. Auf Wunsch lassen sich bestimmte Ausschnitte vergrößern oder drehen, um einen besseren Überblick zu gewinnen. Gesteuert werden eure Truppen über englische Tastaturbefehle (z.B. "Infanterieeinheit A, bewegt Euch zum Punkt B"). Spielerisch bietet "Gettysburg" solide Strategiekost, die leider durch die



Der amerikanische Bürgerkrieg in 3-D (MS-DOS/VGA)

mangelhafte Bedienung unnötig getrübt wird. *mh*

STECK BRIEF

Genre: Simulation  
Hersteller: Arc, Zirkra-Preis: 80 Mark

MS-DOS

66%

Grafik: 59% Sound: 11%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



# Karaoke

Jürgen Vieth

## AMIGA

AMOS: Game Creator, ind. Runtime  
Bakergemitter, Anleitung deutsch  
Bane of the Cosmic Forge  
Bane's Tale II: Handbuch deutsch  
Betrayal: Anleitung deutsch  
Blue Max  
Bundesliga Manager, kpl. deutsch  
Cadaver: kompletter deutsch  
Car Vap: Anleitung deutsch  
Chuck Yeager's 2.0: Handb. deutsch  
Das Boot  
Dungen Master kpl. deutsch, 1 MB  
Chess Siftas Back, kompl. deutsch  
Elixir, kompl. deutsch  
EPIC: Handbuch deutsch  
F 15 Str: Eagle II Handb. deutsch  
F 16 Falcon: Handbuch deutsch  
F 16 Mission-Disk v. 1. d. Hdb.  
F 18 Stealth Fighter: Handbuch dt.  
Flames of Freedom, Antig. deutsch  
Flight of the Intruder, Handb. dt.  
Great Courts II: Anleitung deutsch  
Hard Drivin': Antig. deutsch  
Kaiser Comp. v. Bretspiel, kpl. dt.  
Lupo Albano: Anleitung deutsch  
Imperium: Handbuch deutsch  
Indiana Jones (Grafix Adv.): kpl. dt.  
Insects in Space, Ant. deutsch  
Invest: Cuesal V 1 MB  
Lemmings: Anleitung deutsch  
Loom, kompl. deutsch

M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch  
Maniac Mansion, kpl. dt.  
MID 28: Handbuch deutsch  
Monkey Island: kompl. deutsch  
On the Road, kompl. deutsch  
Panzer Kick Boring, Antig. deutsch  
PGA Tour Golf: Handbuch deutsch  
Pirates, deutsches Handbuch  
Pool of Radiance 1 MB: Handb. deutsch  
Populous: dt. Handbuch  
Ports of Call: deutsche Version  
Powermonger: Handbuch deutsch  
Powermonger DATA-Disk, Ant. dt.  
Railroad Tycoon, Handb. deutsch  
Rings of Medusa, kpl. deutsch  
Secrets of the Silver Blades  
SIMCITY II: dt. Anleitung 512 K (Post)  
SIMCITY II: Handbuch deutsch 512 K  
Spirits of Excalibur  
Supremacy, Anleitung deutsch  
Team Yankee, Anleitung deutsch  
Their Finest Hour, dt. Anleitung  
Transworld, kompl. deutsch  
Ultima V, Anleitung deutsch  
UMB II: Handbuch deutsch 1 MB  
Warlock The Avenger, Ant. deutsch  
Wings: Handbuch deutsch 1 MB  
Wolfpack, Handbuch deutsch 1 MB  
Wonderland, dt. Antig. 1 MB  
Zak McKracken, kpl. deutsch  
Zak McKracken 512 KB/Urheberrecht  
X-Power professional

## ATARI ST

A 10 Tank Killer  
B.A.T.: Anleitung deutsch  
Bertie: dt.  
Betrayal: Anleitung deutsch  
Blue Max  
Bundesliga Manager, kpl. deutsch  
Cadaver: kompl. deutsch  
Car Vap: Anleitung deutsch  
Champions of Kyrin, Handb. deutsch  
Chase HQ 2: Anleitung deutsch  
Das Boot  
Dungen Master: kpl. deutsch  
Chuck Siftas Back  
Dragonlight, dt. Edit. kpl. deutsch  
Elixir, kompl. deutsch  
EPIC: Anleitung deutsch  
F 15 Str: Eagle II Handb. deutsch  
F 16 Falcon: dt. Handbuch  
F 16 Falcon-Mission-Disk II, dt. Hdb.  
F 18 Stealth Fighter: Handbuch dt.  
Flames of Freedom, Antig. deutsch  
Flight of the Intruder: Handb. dt.  
Garratig, Handbuch deutsch  
Great Courts 2: Anleitung deutsch  
Invest: kompl. deutsch  
It Came From the Desert, Handb. dt.  
Kick Off: dt. Anleitung  
Kings Quest V  
Loom: kpl. deutsch  
Imperium, Handbuch deutsch

Indiana Jones (Grafix Adv.): kpl. dt.  
Kaiser, Comp. v. Bretspiel, dt.  
Larry III  
Lemmings, Anleitung deutsch  
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch  
Maniac Mansion, kompl. deutsch  
Midwinter: kompl. deutsch  
MID 28: Handbuch deutsch  
Monkey Island: kompl. deutsch  
N.A.M.: Anleitung deutsch  
On the Road: kompl. deutsch  
Panzer Kick Boring, Antig. deutsch  
Pirates: Handbuch deutsch  
Populous: Handbuch deutsch  
Powermonger, Handbuch deutsch  
Powermonger-DATA-Disk deutsch  
Railroad Tycoon, Handb. deutsch  
Secrets of the Silver Blades  
Sim City: deutsches Handbuch  
Spirit of Excalibur  
STOS: The Game Creator, deutsch  
STOS: Masters/Masters II  
Team Yankee, Anleitung deutsch  
Their Finest Hour, dt. Antig. 1 MB  
Trans World, kompl. deutsch  
Turkian II: deutsche Anleitung  
UMB: deutsches Handbuch  
Wolfpack, Handbuch deutsch  
Wonderland: Anleitung deutsch  
Zak McKracken, kpl. deutsch

## IBM

Airline Transport Pilot (SubLogic)\*  
Bane of the Cosmic Forge  
Blue Max  
Cadaver: kompl. deutsch  
Countdown, Anleitung deutsch  
Das Boot  
Destiny of Kyrin, Antig. deutsch  
Elixir, kompl. deutsch  
Eye of the Beholder  
F 117 A Nighthawk (Stealth F 2.0)\*  
F 16 Strike Eagle II  
F 28: Handbuch deutsch  
Flames of Freedom, Handb. dt.  
Fight Sim 4.0: deutsche Version  
Graphic Designer '91 FL4.0 engl.  
Graphic Designer '91 FL4.0 deut.  
Grogma Chin: deutsch  
Great Courts: Ant. deutsch  
Heart of China VGA + EGA je  
Indiana Jones (Grafix Adv.): kpl. dt.  
Insects in Space, Ant. deutsch  
Kings Quest V VGA oder VGA  
Knights of the Holy Handb. deutsch  
Lemmings: kompl. deutsch  
Loom: kompl. deutsch  
M 1 Tank Platoon: Handbuch deutsch  
Maniac Mansion, kpl. deutsch

Mario Andretti's: Handb. deutsch  
MID 28: Handbuch deutsch  
Monkey Island: kpl. dt. VGA HD  
Monkey Island: kpl. deutsch EGA  
N.A.M.: Handbuch deutsch  
Oktopussy Venus 3.0: kpl. deutsch  
Populous: dt. Handbuch  
Ports of Call: deutsche Version  
Quert II: Gallien (Heroes Quest II)  
Space Quest II: Handbuch deutsch  
Red Baron (SIERRA) EGA + VGA  
Rise of the Dragon (SIERRA)  
Savage Empire  
Silent Service II: Handb. dt.  
Sim Earth: Handbuch deutsch  
Simcity: Handbuch deutsch  
Space Quest III: Handb. deutsch  
Space Quest IV VGA oder EGA je  
Spirit of Excalibur  
Their Finest Hour (Battle of Bel.)  
Transworld: dt. Handbuch  
TV-Sports Basketball, dt. Handb.  
UMB II: Handbuch deutsch  
Wing Commander  
Wonderland: Anleitung deutsch  
Zak McKracken, kpl. deutsch  
AdLib: Soundkarte deutsch  
AdLib: Soundkarte + Visual Composer  
SoundMaster: Handbuch deutsch  
\* auch auf 3,5" Disketten  
\* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTyps)  
VORKASSE 4,- + UPS-EXPRESS NACHNAHME 9,50 + POST-NACHNAHME 7,-  
\* AUSLAND NUR VORKASSE + 10,-

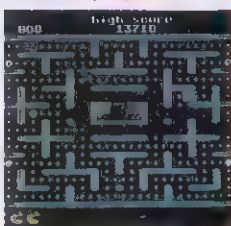
Rufen Sie uns an!  
021 03-4 2088 oder 01 61/2 21 70 07  
OBER SCHREIBEN SIE UNZ!  
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN  
Kein Ladenverkauf, nur Versand.

## PILLENKNICK

# Jr. Pac-Man

Na ja...

Zu den Neuerscheinungen, die unter die Kategorie "Nice Try" fallen, zählt der Pillenmampferaufgäb "Jr. Pac-Man". Der dritte Teil der Pac-Man-Saga wurde aus dem Museum gezerrt und für C-64 Computer umgesetzt. Leider haben die Programmierer das Original nicht sehr genau studiert, denn sonst wäre ihnen aufgefallen, daß die Labyrinth dort geschrillt wurden. So hat man zwar das herumhospende Obst eingebaut, die Irgärten allerdings schrumpfen lassen. Auch sonst läßt die Adaption einiges an Detailreife vermissen. Die Gespenster laufen ganz klar zu zielstrebig auf Pac-Man zu, so daß oft keine Ausweichmöglichkeit mehr bleibt. Dank



Keine Umsetzung, die Pac-Man würdig ist (C 64)

der wenig inspirierten Umsetzung werden sogar Pac-Man-Enthusiasten wie enttäuscht.

STECK BRIEF

MS-DOS

In Vorbereitung

ATARI ST

nicht geplant

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Thunder Mountain, Zirkapreis: 30 bis 50 Mark

AMIGA

nicht geplant

C 64

27%

Grafik: 21% Sound: 24%

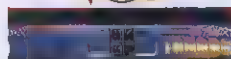
Schwierigkeit: schwer

## STURM IM WASSERGLAS

# Photon Storm

Na ja...

Aktionaltmeister Jeff Minter, seit seligen "Gridrunner"-Zeiten aller Ballerpunkten ein Begriff, legt sein neuestes Werk vor: Keinen wundert's, daß in "Photon Storm" geschossen wird, bis die Maus verdampt. Das Spiel entpuppt sich als überdimensionaler "Asteroids"-Verschnitt. In der Mitte des Bildschirms wurde ein Raumschiff platziert, das in alle Richtungen schießen kann. Mit der Maus legt Ihr fest, wohin (Kreisbewegung) und wann (Maustaste) gefeuert wird. Wer sich zu Jeff's unerschütterlicher Fangemeinde zählt, könnte am ehe-



Dumple-dooes Geballer ohne Spielwitz (ST)

sten Gefallen an dem uninspirierten Geballere finden. Alle anderen Frager weg von diesem Werk.

STECK BRIEF

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

27%

Grafik: 34% Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel

Genre: Action

Hersteller: Arc, Zirkapreis: 70 Mark

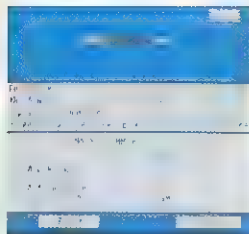
AMIGA

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant





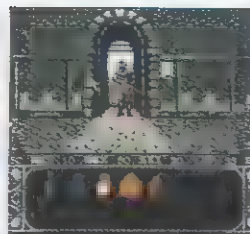
## Harpoon

Als sich die NATO noch vom Warschauer Pakt bedroht fühlte, programmierte Three-Sixty ein riesiges Strategiespiel "Harpoon" kam zuerst für MS-DOS-PCs heraus, erst nach einem langen Jahr ist die Amiga-Version erschienen. Die Umsetzung ist "eins zu eins" – sogar die Ladezeiten auf dem Amiga halten sich in Grenzen. Erfahrene Strategen bekommen eine Menge geboten, alle anderen sollten besser die Finger davon lassen. Die Amiga-Version läuft nur mit 1 MByte Speicher. *al*



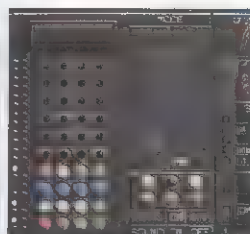
## Warlords

Amiga-Strategen mit Hang zu Fantasy-Stories dürfen sich freuen. Gibt es doch das Taktikspektakel Warlord für bis zu acht Spieler um Elfen, Zauberer und Ritter. Heute, nun auch für Ihren Computer. Auf zwei Disketten befindet sich ein tadelloses Strategievergügen, das bei der Umsetzung nicht gelitten hat, im Gegenteil, der Sound wurde noch mal aufgepeppt. Zwar kann Warlords Hochkartern wie "Command H.Q." nicht das Wasser reichen, aber für den Einsteiger ist dieses Programm ideal geeignet. *mh*



## Elvira

Überweltenskönigin Elvira zeigt ihre grüßlich-schwarze verhüllten Attribute nun auch auf fünf Disketten für den Atari ST. Das "Click'n'Sammel"-Adventure mit Rollenspielschlag hat auf dem ST keine großartigen Veränderungen gegenüber der Amiga- und PC-Fassung (Test in POWER PLAY 3/91) durchmachen müssen. Nur der Sound und die Grafik wurden ein klein wenig abgespeckt. Geblieben ist die Horrorgeschichte um Monster und ein Gruselschloß sowie das lasche Kampfsystem. *mh*



## Think Twice

"Think Twice" sieht normalerweise auf einem Tisch und heißt Master Mind. Der Spieler versucht, durch kleine Hinweise die Platzierung von farbiger Stäbe zu erraten. Die Umsetzung auf den Computer ist tadellos gelungen, auch wenn das keine allzu große Leistung ist. Die Soundeffekte sind aber recht unproportional ausgemischt. Wer seine Boxen leben lassen will sollte nicht allzu laut aufdrehen. Wer das Brettspiel mag und keinen Partner finden kann, der sollte Think Twice kaufen. *al*

Genre: Strategie  
Hersteller: Three-Sixty  
Zirkapreis: 110 Mark

**AMIGA 70%**

Grafik: 48% Sound: 20%

Schwierigkeit: einstellbar



## Mig-29

Hobbypiloten, die nicht sowohl Wert auf Realismus und Detailreichtum legen, sind in der "Mig-29" recht gut aufgehoben. Auch auf dem Atari ST macht Domark Sowjetflieger eine gute Figur. Das schnelle und flüssige Fluggelüch macht den nicht gerade hohen Schwierigkeitsgrad wieder wett. Simulationseinsteiger ohne viel Erfahrung sollten die Mig einmal probefliegen. Alte Hasen werden nicht ganz so gut bedient. Besonders Spieler, die Wert auf Realitätsnähe legen, werden etwas enttäuscht. *vw*

Genre: Simulation  
Hersteller: Domark  
Zirkapreis: 110 Mark

**ATARI ST 64%**

Grafik: 58% Sound: 46%

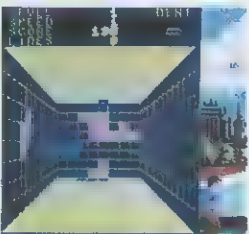
Schwierigkeit: mittel

Genre: Strategie  
Hersteller: SSG  
Zirkapreis: 100 Mark

**AMIGA 76%**

Grafik: 61% Sound: 34%

Schwierigkeit: einstellbar



## Welltris

Knobelfreunde, die an ihrem guten alten C 64 hängen, müssen auf Alexei Paschitnows 3-D-Grübelelei nicht verzichten. Ähnlich wie bei "Block Out" schaut man von oben in einen Becher, an dessen Wänden die bekannten Tetris-Blöcke herabstürzen. Mit der Tastatur muß für Ordnung gesorgt werden. Sieht man von den hardwarebedingten Abstrichen an Grafik und Sound ab, ist Welltris für dem C 64 ein nettes Grübelspiel für Zwischendurch. Block Out macht langfristig allerdings mehr Spaß. *vw*

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Infogrames  
Zirkapreis: 50 Mark

**C64 61%**

Grafik: 32% Sound: 20%

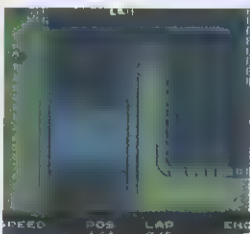
Schwierigkeit: einstellbar

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Accolade  
Zirkapreis: 100 Mark

**ATARI ST 42%**

Grafik: 74% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel



## Super Cars

Die C 64-Umsetzung bleibt hinter den nicht besonders gelungenen 16-Bit-Versionen zurück. Grafisch schlicht, technisch mäßig das "Wir-fahren-zu-viert-im-Kreis-herum"-Autorennen "Super Cars" kommt nicht auf Touren. Trotz unterschiedlicher Rundkurse und zahlreicher Extras (bessere Karosserie, neuer Motor, Raketen) überwiegt die Langeweile. Die pingelige Kollisionsabfrage zehrt zudem an den Nerven des Spielers. Auf Super Cars können selbst eingeleichte Rennfans verzichten. *mg*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Gremlin  
Zirkapreis: 60 Mark

**C64 41%**

Grafik: 32% Sound: 40%

Schwierigkeit: schwer



## Duck Tales

Nach den Amiga- und ST-Versionen treibt nun die Entschär von Entenhausen ihr Unwesen auf PCs. Die Mischung aus Wirtschafts- und Geschicklichkeitsspiel kann hier genauso wie bei den anderen Fassungen. Eine schlaue und träge Steuerung sorgen für Frust, Abwechslung im Spiel kann man mit der Lupe suchen. Unverständlich ist auch, daß die PC-Ducks keine VGA-Grafiken bieten. Die EGA-Bildchen sind lieb, reichen aber der Amiga-Version nicht das Wasser. *mh*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Titus  
Zirkapreis: 85 Mark

**MS-DOS 13%**

Grafik: 49% Sound: 23%

Schwierigkeit: mittel



# EIN

# SP

Was wäre "New Zealand Story" ohne Tiki und Komparsen, was "Mario" ohne seinen mysteriösen Schildkröten-drachen? Niedliche Knud-delwesen sind in. **POWER PLAY** besuchte die Stars der Putzigbranche und berichtet aus dem harten All-tag der süßen Sprites.

OUT

611

07

+

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?



# RÜTTE FÜRS LEBEN



Die "niedliche Spielfigur" ist beinahe so alt wie der erste Videospielautomat. Schon der nimmersatte Pillenschluck und Geisterschreck "Pac Man" spekulierte auf den Beschützerinstinkt des Spielers: Der rundliche Körperbau mit dem großen, zahnlosen Maul wies eindeutig auf brave und unaggressive Gesinnung des späteren Stars hin. Der Pyramidenspringer "Q-Bert" tauchte kurz darauf in den Spielhallen auf: Rüssel und Patschfüßchen definierten ihn ebenfalls klar als einen Vertreter der "netten" Spiele-Sprites. Bald tummelten sich die drolligen Fantasiewesen in Wohnzimmern und Spielhallen gleichermaßen. Neben den Raumschiffen und Panzern lärmender Ballerspieler hatte sich klammheimlich eine zweite Sprite-Clique etabliert. Es wurde gefressen, gesammelt und gehopst, harte Gewalt lag (und liegt bis heute) den elektronischen Schmutzetieren fern. Trotz oder vielleicht gerade wegen der gutmütigen Lebenseinstellung beweist ein Gros der Putzig-Sprites erstaunliche Widerstandsfähigkeit und ungebrochenen Überlebenswillen. Oldie Pac Man und die Buddelpioniere aus "Dig Dug" sind auch heute noch gern gesehene Gäste auf jedem Bildschirm. Aber auch Sprites gehen mit dem technischen Fortschritt: Auf Computern und Videospielkonsolen der neuen Generation zeigen sie sich in zeitgemäßer Farbenpracht und bis ins letzte Detail ausgearbeitet. Störrisches Eigenleben und aufmüpfiges Verhalten legen die kleinen Helden teilweise auch schon an den Tag: Die "Lemmings" plepsen "Oh, No!" bevor sie sich zum Wohle ihrer Gemeinde selbst in die Luft jagen, während der legendäre Rockford aus "Boulder Dash" schon Mitte der 80er Jahre ungeduldig mit den Zehen wackelte, wenn der menschliche Spieler mit präzisen Joystick-Anweisungen auf sich warten ließ: Vorhang auf für unseren Führer durch das Reich der Knuddelwesen. wi

Sie kamen, sahen und siegten: Dave Jones Lemmings sind die Stars der Putzig-Szene



# Q-BERT UND COMPANY

Eine illustre Gesellschaft: Bub, James, Dizzy, Mickey, Mario und Tiki. Für jeden Geschmack der persönliche Lieblingsheld. Wer hier nicht schwach wird ist selber schuld.



Der Schrecken aller Sandbänke: James Pond im goldenen Ehrenkranz.

Wenn die Freundin selbst mit heißen Liebeschwüren nicht mehr vom Monitor wegzulocken ist und die kleinen Geschwister Schreie des Entzückens ausstoßen, dann ist mit großer Wahrscheinlichkeit einer unserer Pixel-Kumpel am Werk.

Es gibt sie in den verschiedensten Ausführungen: Flauschig und Gelb, mit kuscheligem Fell oder weichen Federn. Andere haben Kulleraugen, dicke Backen und sprunghafte Waden. Sie sind klein, fressen am liebsten Energiepillen, können eigentlich keiner Fliege etwas zuleide tun und haben es doch faustdick hinter den Ohren. Obwohl sie so klein und schutzbedürftig sind, haben sie wahrhaft titanische Aufgaben vor sich. Ganze Planeten und Welten warten auf Rettung und liebevolle Prinzensinnen müssen aus den gefährlichen Fängen gewaltiger Erzscurken befreit werden.

Die Rede ist natürlich von den Helden der Computerspiele. Sicher hat jeder von Euch seinen ganz persönlichen Liebling. Einen Sprite-Kumpel, den er in langen Stunden unter Einsatz unzähliger Continues durchs Leben begleitet hat.

Eine Familie hat sich in dieser Hinsicht besonders hervorgetan: Die Sippe der "Pac-Mans" aus dem Hause Namco. Vater, Mutter und Junior Pac-Man sind kugelförmig, haben eine große Klappe und ernähren sich fast ausschließlich von Energiepillen. Diese Pillen liegen haufenweise in verwinkelten Labyrinthen herum und werden von garstigen Geistern bewacht. Ist Pac-Man schnell

genug und frisst im rechten Augenblick eine Verwandlungspille, dann werden die Geister blau, unglücklich und verwundbar.

Ein anderer Sympathieträger der "ersten Stunde" ist gelb und hat eine riesen Nase. "Q-Bert" mußte Anfang der achtziger Jahre in einen Automaten von Gottlieb hüpfen, was das Zeug hielt. Unzählige Stufen wurden so von uns und Q-Bert umgefärbt, immer mit einem Blick auf zahlreiche Gegner, die sich ebenfalls auf den Stufenpyramiden tummelten.

Die Farbe Gelb erfreut sich in Programmiererkreisen offensichtlich großer Beliebtheit. Taitos Kiwi Tiki aus Neuseeland ist so ein Gelbling, diesmal ohne Riesenase, dafür mit einem putzigen Schnäbelchen, blauweißen Turnschuhen und Pfeil und Bogen ausgerüstet. 20 seiner nächsten Schwarmverwandten sind von einem psychotischen Walroß entführt worden und müssen von Tiki in mühevoller Plattformarbeit befreit werden. Tiki kann zwar nur mit Hilfe eines Luftballons fliegen, dafür ist er Tauchweltmeister und stößt die putzigste Wasserfontäne der Computergeschichte aus. Plitsch, Platsch.

Ihr steht nicht auf Kiwis, sondern bevorzugt Eier mit Boxhandschuhen? Kein Problem, Code Masters "Treasure Island Dizzy" ist ein Ei der ganz besonderen Sorte: Unzerbrech-

lich und hart im Nehmen. Auf einer geheimnisvollen Insel räubert ihr verassene Minen aus, elert durch Baumhäuser und schnorchelt nach versunkenen Piratenschatzen.

Im Laufe der Jahre wurden die Sympathieträger immer ausgefallener. Ein gutes Beispiel hierfür ist "James Pond" von Millenium. Pond ist nicht nur eine Kaulquappe, sondern auch der geheimste aller Geheimagenten im Dienste der britischen Königin. Wenn sein menschlicher Namensvetter mit seinem Agentenlatein am Ende ist, schlägt die Stunde für seinen feuchten Kollegen. Als aktives Greenpeace-Mitglied hat Pond sich besonders dem Erhalt der Unterwasserwelt verschrieben. In besonders krassen Fällen von Umweltverschmutzung und Tierquälerei ist er zur Stelle und läßt die Blasenpistole sprechen. Kein Wunder, daß sich voll Dankbarkeit die lieblichsten Meerjungfrauen um ihn scharen. Das Weitere lassen wir diskret im Dunkel der Tiefsee verschwinden.

Die Liste der Helden ließe sich beliebig erweitern. Was krabbelt, hüpfet, fliegt, schwimmt und wandert nicht alles an Sympathieträgern über den Bildschirm: "Lemmings", "Mario Brothers", "Bubble Bobbles", "Wonderboys", Mickey Mäuse, Plüschbälle, Kugeln mit Augen, Nasen mit Beinen, Kaninchen, Schildkröten, für jeden Geschmack ist etwas dabei. Letztendlich wächst uns immer der Held ans Herz, mit dem wir die meiste Mühe und den meisten Spaß hatten.

vw





# MAGIC GAMES

Belgradstraße 31, 8000 München 40  
Telefon 089/302959, Telefax 089/301959

- Amiga - Sonderangebote
- Atari - IBM/PC - Neuheiten - Atari Lynx
- Secondsoftware - C 64 - Mega Drive
- Game Boy - Testmöglichkeiten auf 7 Systemen

Versand und Laden: Versand Inland per Nachnahme oder Vorkasse zzgl. DM 6,- Versandkosten.  
Versand Ausland Vorkasse zzgl. DM 12,- Versandkosten. Kostenlose Liste gegen frankierten Rückumschlag.  
Geschäftszeiten Mo - Fr. 10-18.30 Uhr, Sa, 10-14 Uhr



## SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA

Sega Megadrive 16-Bit nkl. 1 Spiel 349,- DM  
Thunderforce II 69,- Strider 79,- Shadow Dancer 79,-  
Mickey Mouse 75,- Soccer 69,- Crack Down 79,-  
Tiger 185,- Mag. cat Hat 79,- Gaiques 99,-  
PC Engine nkl. 1 Spiel 349,- DM  
Große Auswahl an Spielen ab 29,- DM  
WE TERE SPIELE UND NEUHEITEN AUF ANFRAGE  
Sofort anrufen bestellen und Preisliste anfordern!  
außerdem Computer, Monitore und diverses Zubehör.

### COMPUTER UND VIDEO

Raf Marc Schindler Renck  
Grolandstr. 52 • 8500 Nurnberg 10  
Telefon 09 11/354342 (mit Anrufbeantworter)  
Verkauf, Info und Beratung in Berlin  
Videospielclub DOUBLE TROUBLE Telefon 030/68498167

## PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE

## SCHNELL + PREISWERT

GAME BOY inklusive Tetris 149.90 DM  
Alleyway; Solar Striker; Super MarioLand; je 49.90 DM  
ATARI LYNX inklusive California Games 349.90 DM  
Blue Lightning; Chips Challenge; Klax; je 69.90 DM

Computerspiele:	Amiga	Atari St	PC
Cadaver	69.90 DM	69.90 DM	69.90 DM
Immortal	69.90 DM	69.90 DM	
Island	68.90 DM		77.90 DM
James Pond	69.90 DM	69.90 DM	
M. U. D. S.	69.90 DM	69.90 DM	79.90 DM
Parma Kick Boxing	79.90 DM	79.90 DM	
Pick'n'File	72.90 DM	59.90 DM	72.90 DM
Railroad Tycoon			88.90 DM
Secret of Monkey Island	92.90 DM	92.90 DM	79.90 DM

Lernsoftware passend zu den Schulbüchern, Deutsch; Mathematik; Englisch; Französisch; Latein

## MEDIEN UND FREIZEITARTIKEL

Beste Reise, Drosselweg 1, Houverath, W-5368 Bad Münstereifel  
02257/7646

**Infogrames**

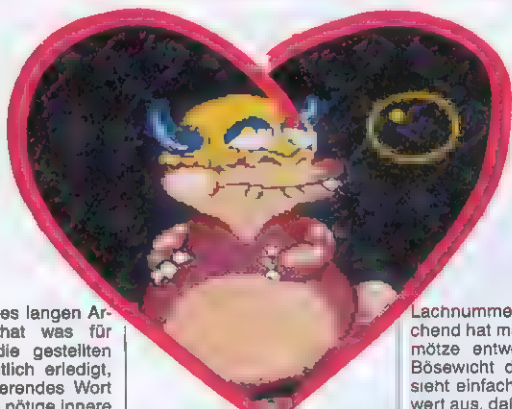
Vertrieb: **BONJOUR**

Entwickelt, produziert und gegen Rückpreis



# ENDE GUT, ALLES GUT

Das Angebot an knuddeligen Obermotzen ist breit gefächert: Ob in "PC-Genglin", "Rainbow Islands", "Castle of Illusion" oder "Son of Dracula": Die teuflischen Herzbuben sind einfach entzückend.



Unser Oberbösewicht des Jahres: zu beslegen im PC-Engine-Spiel "PC-Genglin"

Das Ende eines langen Arbeitstages hat was für sich: Wurden die gestellten Aufgaben ordentlich erledigt, sorgt ein motivierendes Wort vom Chef für die nötige innere Ruhe. Programmierer fühlen sich an diese Weisheit anscheinend nicht gebunden. Anstatt dem Spieler am Ende eines harten Levels zu seiner Leistung zu gratulieren, setzen sie ihm meist ein widerwärtiges Etwas vor den Joystick. Wild tobend geht der Unhold auf das eingeschüchterte zweite Ich los — je monströser, desto besser. Nicht umsonst werden diese Widersacher in der Fachsprache oft als "Endgegner", also der "finale Feind" bezeichnet. Die überdimensional großen Pixelklumpen haben das Wort "Erbar-men" von Geburt an aus ihrem Wortschatz gestrichen.

Eine modernere Wortschöpfung für die Level-Wächter klingt schon etwas verständlicher: "Obermotz" hat fast familiären Charakter. Im Gleichschritt mit der Einführung des Alternativnamens wurde das Vorurteil der grundsätzlich grausamen und brutalen Endgegner etwas abgemildert. Immer mehr Spiele pflegen mittlerweile das Image ihrer Hauptbösewichte.

Könnt Ihr Euch noch an den niedlichen Geschicklichkeitstest "Bubble Bobble" erinnern? Hier hatten wir es nicht nur mit extrem putzigen Helden und Feinden zu tun. Nein, sogar der Obermotz lud erstmals zum sanften Kuschelein. In der Fortsetzung, dem herausragenden "Rainbow Islands", wurde diese Tradition fortgesetzt. Hier gab man sich

nicht mehr mit einem Endgegner zufrieden. Gleich sieben Stück mußten es sein. Der Spieler wurde von dem netten Äußeren getäuscht und bekam, mit einem Lächeln auf den Lippen, eins übergezogen.

Diesem Putzigtrend konnten sich auch die Spielhallen nicht widersetzen. Neben einem Dutzend blutrünstiger Prügelorgien stand plötzlich Konamis "Parodius" — eine Parodie auf die Ballerspielserie "Gradius" — schüchtern in der Ecke. Für viele nur eine Ansammlung von herzigen Knuddelwesen, boten sie dem Eingeweihten ein Sammelsurium an grandiosen Insider-Gags. Wer rechnet schon damit, am Ende eines Levels auf eine fliegende Hauskatze im Segelschiffdesign zu treffen? Oder habt Ihr jemals zuvor auf einen gackernden Riesenvogel mit "I love USA"-Zylinder geschossen? Inzwischen wurde mit dem "Twin Bee"-Verschnitt "Bells & Whistles" übrigens schon der zweite Kuschelelasmus von Konami vorgestellt.

Die Japaner sind auf die neue Possierlichkeitsebene zuerst aufgesprungen. Lassen die meisten europäischen Computerspiele noch etwas Feingefühl bei den Endgegnern vermissen, folgt ein fernöstliches Knuddelmodul nach dem anderen. Die vorläufige Krönung war Hudson Softs Dickschädel Bonk. Sein Spiel, "PC-Genglin", ist schon eine einmalige

Lachnummer. Dementsprechend hat man auch die Obermotze entworfen: Der finale Bösewicht des ersten Levels sieht einfach so bemitleidenswert aus, daß man ihn am liebsten in die Arme schließen will. Doch Bonk hat anderes vor: Mit kopfplastigen Attacken macht er den Widersacher müde. Es versteht sich von selbst, daß der Unhold nach seiner Niederlage nicht ins Videospielnirwana entflucht, sondern sich als geäuertes Wesen präsentiert. Der Tod ist einfach viel zu grausam für diese niedliche Welt.

Ein weltweit berühmter Kollege von Bonk muß sich ebenfalls mit herzigen Gegnern plagen. Der Liebling aller Comicfans feierte sein erstes Abenteuer im Sega-Land: Mickey Mouse watschelt im töckischen "Castle of Illusion" umher. Am Ende des zweiten Levels trifft er auf einen zierlichen Clown, der mit seinen elastischen Armen und Füßen um sich schlägt. Doch Mickey steht seine Maus und verweist den Komiker spielerisch in seine Schranken.

Ob Bonk oder Mickey, die Helden aus Bobble Bubble oder Parodius: Immer mehr Spielhelden müssen sich an das neue "Feindbild" gewöhnen. Gefährliche, in Schleim gehüllte Drachenbestien sind "out". Possierliche Kuschelelasmusgegner brechen ihre Vorherrschaft. Doch vergeßt bei all der holden Putzigkeit eines nicht: Ihr Ziel bleibt, war. Ist und wird immer das gleiche bleiben — Euch am Weiterkommen zu hindern. Deshalb: Trau schau wem!

mg



DIE ZEIT WIRD KOMMEN

# WARRIOR OF



# DARKNESS

DIE NÄCHSTE HERAUSFORDERUNG

**BONACO**  
Am Südpark  
20160 Krefeld  
Vollständiges  
Spielzeugprogramm



**BONACO** Spezialitäten  
Haben Sie Fragen zu Bonaco?  
Sprechen Sie mit uns! Wir sind  
Sicher, blauen, leuchten Sie  
es, wenn es hell wird.  
Mit 4 Bonaco Produkten  
Licht, Dunkelheit, Sonne  
Ihre Bonaco

71 4630 Bochum 1, Tel. 0234/66...



# DIE EWIGEN VERLIERER

Vehikeln für Verlierer-Sprites: Im Fesselballon bei "Creatures", darunter ein "Pac-Land"-Geist im Oldtimer. Die Spinne vertraut auf ihren Faden, der "Turrican II"-Walker wird einfach davon-geblasen.



Selten haben die Bildschirm-Bösen so herzhaft zu lachen.

**H**elden werden von allen geliebt, Bösewichter von allen gehaßt. Doch was ist mit all den anderen Burschen, die über den Bildschirm wuseln und uns das Leben schwer machen? Die nur in großen Formationen zum Angriff übergehen, aus allen möglichen Klappen und Rohren fallen und von uns ohne große Schwierigkeiten zur Strecke gebracht werden? Dabei ist ihre Aufgabe nicht zu unterschätzen: Sie sind das Salz in der Suppe. Ohne Sie wäre der Bildschirm eine leere Wüste. Ein einsamer Held würde einem ebenso verlorenen Obermonster gegenüberstehen.

Mal ehrlich, habt Ihr Euch jemals Gedanken darüber gemacht, warum eine ganze Riege niedlicher Fliegenpilze plötzlich zum Angriff übergeht? Warum sie sich wirklich willenlos als Kanonenfutter verheizen lassen? Sind sie ihrem Obermütz etwa sklavisch ergeben und handeln nur auf höheren Befehl? Kann es nicht vielmehr sein, daß sie sich endlich an uns rächen wollen, für die vielen Schmähungen und Metzelleiden? Es ist höchste Zeit, die vielen putzigen Unter- und Mittelgegner zu würdigen und auch den Underdogs zu ihrem Recht zu verhelfen.

Wo wir schon einmal bei Fliegenpilzen sind: Mickey Mouse hat gleich im ersten Level des Mega-Drive-Spiels "Castle of Illusions" mit ihnen zu tun. Man ist versucht, extra danebenzuhüpfen, nur damit die putzigen Kerlchen noch etwas länger den Märchenwald unsicher machen können. Manchmal tut es eben in der

Seele weh, unsere Berufsverlierer vom Bildschirm zu putzen.

Wer erinnert sich noch an den "Dig Dug"-Automaten? Dort machten wir Jagd auf liebe kleine Höhlenbewohner. Wer unserer Fahrradpumpe nicht entkam, wurde angestochen, aufgepumpt und zum Platzen gebracht. Eine größere Gemeinheit kann man sich kaum vorstellen. Kein Wunder, daß sogenannten Helden-Sprites Ablehnung und offene Feindschaft entgegenschlägt, welche Welt sie auch immer betreten.

In "Pengo" und in dessen zahllosen Nachziehern terrorisiert ein spielergesteuerter Pinguin den gesamten Polarkreis. Wer nicht pariert, wird zwischen gewaltigen Eisblöcken zerdrückt. Hier wehte für die Komparsen ein eiskalter Wind, zudem sie nicht einen der beeindruckenden Endgegner auf ihrer Seite wußten.

Gebt es ruhig zu, gnadenlos habt Ihr, zusammen mit "Turrican", dutzendweise Walker aus dem Spiel entfernt. Sie einfach abzuballern oder zu rüsten war Euch nicht genug. Erst, wenn einer der kleinen Kameraden unter dem schweren Schuh Eures Eisen-Sprites fiefend und plattgedrückt das Weite gesucht hat, schlich sich so etwas wie amüsierte Befriedigung in Euer kaltes Spielerherz. Hat sich jemals jemand gefragt, wohin die Burschen

mit den großen Füßen eigentlich wollten? Vielleicht gar nach Hause zu Frau und Kind?

Auch sind die Mittel der Kleinen meist sehr begrenzt. Während sich der Spieler grundsätzlich in Edelmantelrüstung oder gar im dreifach gepanzerten Jagdbomber auf den Weg macht, kämpfen die Komparsen oft mit kümmerlichsten Waffen. In "Rabio Lepus" mußten sie sogar mit Spiegeliern Vorlieb nehmen. Die schleuderten sie dann einem Spieler entgegen, der sie mit Laserstrahl und Seek'n'Destroy-Raketen reihenweise vom Bildschirm feht. Helden haben drei, fünf oder gar mehr Leben, zuzüglich diverser Continues und der bei ihren Feinden besonders gefürchteten Cheats und Tricks. Seit Pac-Man verstecken ruchlose Programmierer und Entwickler zusätzlich allerlei Hilfsmittel, Wunderwässerchen und Extrawaffen im Spiel. Das Kräfteverhältnis kippt dadurch endgültig in Richtung Spieler.

Was bleibt den vielen "Bösewichten" in der zweiten Reihe, als weiterhin eine böse Mine zum abgekarteten Spiel zu machen? Es ist ihr Job, den Spieler zu erschrecken und zu bedrohen, auch wenn sie dafür regelmäßig eins auf die Mütze bekommen. Wenige erfüllen die ihnen aufgezungene Aufgabe mit solchem Fleiß und Arbeitseifer, daß sie den Sprung vom gesichtslosen Fließband-Sprite zum gefürchteten Heldenschreck problemlos meistern. Normalerweise heimsen die Helden und die Oberbösewichte die unverdienten Lorbeeren ein.

vw/wi



# JENSEITS VON GUT UND BÖSE



Die Fee bleibt dem "Elemental Master" nur kurze Zeit treu.

Oft fallen sie dem Spieler gar nicht auf, Sprites die sich weder zum Guten bekennen, noch eindeutig zu den feindlichen Gegenscharen gehören. Dennoch gibt es neben dem Helden, dem Erzboswicht und den vielen lästigen Plagegeistern ein vierte Gruppe von Protagonisten. Es sind aalglatte Burschen, die meist dann auftauchen, wenn sich die Situation geklärt hat oder verschwinden, bevor's auf dem Bildschirm ungemütlich wird. In "Berserk" konnte man zum ersten Mal auf einen dieser dubiosen Typen treffen: Trödelte der Spieler zu lange in einem Bildschirm herum (scrollende Levels waren in diesen düsteren Zeiten noch nicht in Mode), betrat "Wie war doch gleich sein Name?" die Bildfläche. Kugelrund und von freundlichem Äußeren machte er mit dem säumigen Spieler kurzen Prozeß und erinnerte ihn so an den strengen Terminplan eines Helden. Auf welcher Seite er eigentlich stand, ist bis heute noch nicht definitiv geklärt. Zumindest hielt er sich eiseren aus den Gefechten zwischen dem Helden und der Roboterarmee heraus.

Ein ähnliches Ausfeger-Sprite geisterte vor einem Jahr durch Bullfrogs "Flood" — auch hier läßt sich die Frage nach "Gut oder Böse" nicht beantworten. Wir erinnern uns: Dem Blobbie Quiffy steht das Wasser bis zum Hals. Um das überschwemmte Eigenheim zu verlassen, muß er sage und schreibe 42 Levels durchqueren. Braucht er zu lange, kündigt die verstorbene Großtante ungeladen ihren Be-

such an. Der Geist folgt Quiffy nun, bis der Level geschafft ist. Er schwimmt schneller, als der dickliche Held sprinten und klettern kann und seine Berührung kostet ein Leben.

Da ist der treue Begleiter aus dem "Revenge of Shinobi"-Nachzieher "Shadow Dancer" schon wesentlich pflegeleichter. Der kalbsgroße Albino-Schaferhund hört zwar auf keinen Namen, wohl aber auf das Drucken der Feuertaste. Viele Bösewichte durften bereits das Gebiß der Bestie an der Kehle spüren und nur wenige können von dieser leidvollen Erfahrung künden. Gelingt es einem Finsterling doch, dem Hund im geeigneten Augenblick eins überzubraten, entpuppt sich dieser als rechter Weichling. Auf handliches Dackelformat zusammengeschrumpft, weicht er nun seinem Herrchen nicht mehr von der Seite.

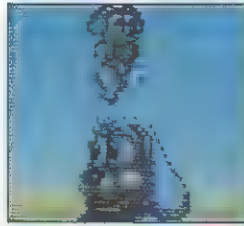
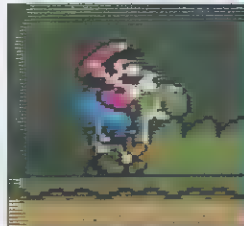
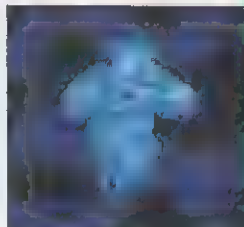
In "Elemental Master" spielt eine schnucklige Fee eine ähnliche Rolle: Hat der Titelheld den ersten Level überlebt, gesellt sie sich ungefragt zu ihm. Drei Welten hält sie sich wacker an seiner Seite, in dem Moment jedoch, in dem der Held den gefürchteten fünften Level betritt, ist das kleine Fräulein verschwunden. Mit ihr geht auch ein Großteil der Feuerkraft verloren. Auf Schildkröten ist da schon mehr Verlaß! Oder handelt es sich bei Marios bevorzugten Reittieren doch um winzige Drachen?

Geister, die niemanden wirklich etwas zu leide tun, leichtsinnige Hundchen, die beschützt werden wollen und schweinische Waffenhändler. Die bunte Welt der Crossover-Sprites.

Wie dem auch sei: Diese Viecher bekennen sich zumindest zu ihrem Herrn und Meister, auch wenn die Gründe dafür bis heute im Dunkeln liegen. Mario-Kenner vermuten jedoch, daß sie sich aus rein egoistischen Beweggründen als Packpferd mißbrauchen lassen. Schließlich findet sich nirgendwo soviel schmackhaftes Futter wie auf Marios Reiseroute.

Kommen wir nun zu den schwarzen Schafen unter den neutralen Spielfiguren. Auf einer der berühmten "Blood Money"-Safaris sollen einem wagemutigen Abenteurer einmal zwei gänzlich harmlose Monsterchen begegnet sein. Der Spieler konnte einfach durch sie hindurchfliegen, ohne auch nur eine Energieeinheit zu opfern. Erst als er die freundlichen Gesellen schon weit zurückgelassen hatte und sich im örtlichen Waffenladen eine besonders schwere Wumme zulegen wollte, erkannte er ihren gemeinen Charakter: Ganze 20 Münzen hatten ihm die Beutelschneider gelassen. Seitdem ballert er auf alles, was sich rührt und sei es von noch so putzigem Aussehen.

Auch das Maskottchen eines bekannten, Prügelspiels hat es faustdick hinter den grünen Spitzohren. Die blutigen Duelle muskulöser Barbaren beobachtet es als friedlicher Zuschauer. Erst wenn der erste Kopf den dazugehörigen Rumpf verlassen hat, enthüllt der Gremlin seine kanibalische Natur. Wie viele Schädel sich inzwischen in seiner Höhle stapeln, weiß nicht einmal die Bundesprüfstelle. wi





## ALLEIN GEGEN DIE MAFIA

## Dick Tracy

Es kalte Gesetzhüter tragen Trenchcoat (außen), Schlapphut (oben) und die Maschinenpistole (locker in der Hosentasche). Gerade einer katastrophalen Computerumsetzung entkommen, präsentiert sich Comic-Bulle "Dick Tracy" auf dem Mega Drive in eben diesen Maßklamotten mit Dick scrollt der Bildschirm konventionell von links nach rechts, während zahlreiche Gangster über die ganze Spieldauer hinweg aus allen Rohren feuern. Im Vordergrund schreitet Dick im gelben Mantel; er kann springen, sich ducken und aus allen Positionen das Feuer erwidern. Der Hinter-

Ballsaal eines Luxushotels, muß Dick auch einige Wegabschnitte nur mit der Faust bewaffnet oder mit dem Auto zurücklegen. Der dritte Teil jedes Levels ist für einen der exzentrischen Gangsterbosse reserviert; erst wenn Dick diesem die entsprechende Portion Blei verpaßt hat, darf er den nächsten Teil seines Abenteuerbestehens. Vorher kann Dick seine Schießkünste gegen Pappkameraden erproben: Legt er alle Gangsterattrappen aufs Kreuz, ohne versehentlich auch Postboten, Kellner und Metzger umzunieten, werden ihm zusätzliche Credits aufs Continue-Konto gebucht. wi

Sega zeigt den trübsinnigen Titus-Leuten, wie eine gute Filmumsetzung aussehen hat. Dick Tracy auf dem Mega Drive spielt sich hervorragend und wurde vor allem in grafischer Hinsicht liebevoll ausgetüftelt. Die Bewegungsabläufe von Dick und den meisten Gegnern sind brillant: Allein für das stille Nachladen der Pistolen gibt's die goldene Kugel — man fühlt sich glatt ins Chicago der zwanziger Jahre versetzt. Dank

Gut!



der durchdachten und abwechslungsreichen Handlung (besonders witzig: Autofahrt und Bonusrunden) fesselt der smarte Privatschnüffler langfristig an den Monitor. Alitz schnell hat man die sechs Levels drei Spielstufen nicht überstanden. Im Vergleich zum attraktiven Spielprinzip und der atmosphärischen Grafik fällt nur die relativ lasche Musik ab. Ansonsten. Hut ab vor Dick Tracy — besser als der Film ist das Spiel allemal.

Zum Glück hat Segas Dick Tracy trotz ähnlicher Verpackung und identischer Hintergrundgeschichte nicht viel mit Titus gleichnamiger Spielserie gemein. Im Gegenteil: Den Entwicklern gelang es, aus bewährten Zutaten ein recht eigenständiges Actionspiel zu schaffen. Geschickt wurde "Dynamite Dukes"-ähnliche Pseudo-3-D-Ballerei mit actionlastigem Jump'n'Run à la "Robocop" verknüpft. Das grafisch und aku-

Gut!



stisch ansprechende Endprodukt neigt zwar stellenweise zur Hektik, verliert jedoch nie an Spielbarkeit und Spannung. Ab dem dritten Level wird Dick Tracy zum optimalen Reaktions- und Koordinationstest, wer im Kugelhagel die Feuerlasten (alle drei sind mit Funktönen belegt) verwechselt, zahlt mit kostbarer Lebensenergie. Hat man den Dreh raus, macht Dick Tracy mehr Spaß als die meisten anderen Brutalospiele.

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 100 Mark

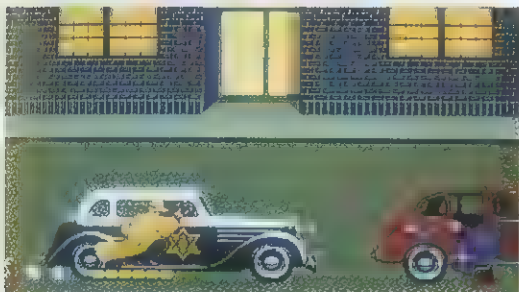
MEGA DRIVE

75%

Grafik: 76%

Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel



Typisch Held: Nicht einmal während der Autofahrt schweigt die Waffe.



Pappkameraden in der Bonusrunde

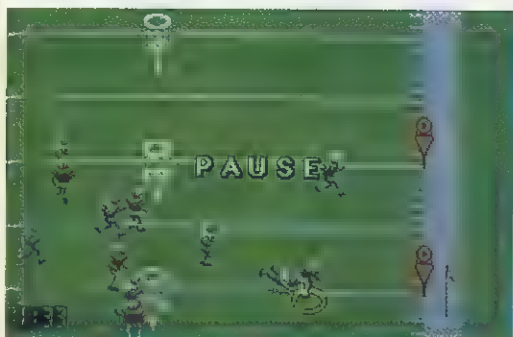
grund ist geschickt in das Spielgeschehen integriert: Dieselben Bösewichte, die dem Helden von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen, können ihn auch aus der Entfernung heraus angreifen. Dick wiederum hat die Möglichkeit, ganze Häuserfronten mit der Maschinenpistole zu demolieren. Diese Dauerfeuer-Bleispritze kann im Gegensatz zum handlichen Revolver jedoch nicht im Nahkampf verwendet werden.

Neben Feuergefechten auf dem Asphalt oder im noblen



Scherben bringen Glück: Auch das Mobiliar übersteht Dick's Restaurantbesuch nicht schadlos (Mega Drive).





Knuff, knirsch, krall: Wer hat denn nun den Ball? (Mega Drive)

## ZWEITER SIEGER

# Joe Montana Football

Joe Montana ist der Quarterback der "San Francisco 49'ers", einem der besten Teams im American Football. Weil der Quarterback Denker, Lenker und Mittelpunkt einer Mannschaft ist und Joe diesen Job besonders gut macht, spannte ihn Sega als Namenspaten bei einer neuen Football-Simulation fürs Mega Drive ein. Wer sich mit den Regeln dieser ur-amerikanischen Sportart auskennt, weiß, was ihn erwartet (Regelunkundige sollten sich das Modul ohnehin nicht kaufen). In vier Spielabschnitten versucht man, den Ball möglichst oft in des Gegners Endzone zu tragen — sei es mit

weitaufigen Pässen oder energischen Sprintsolos. Ihr könnt gegen den Computer oder einen Freund antreten. Vor jedem neuen Spielzug wählt man die Taktik.

Ihr dürft die Spielzeit von 10 bis 60 Minuten pro Viertel verändern und um die "Sega Bowl" spielen. Hier treten ihr gegen drei immer stärker werdende Computermannschaften an; zwischendurch kann allerdings der Spielstand nicht gesichert werden. Besondere Kurzweil verheißt der Drillmodus, bei dem ihr zwei Minuten Zeit habt, um bei Ballbesitz einen knappen Rückstand wegzumachen.

Mit Joe Montana Football ist Sega eine saubere, gut spielbare Sportsimulation gelungen. Sie hat freilich einen kleinen Haken: In so ziemlich jeder Hinsicht ist sie dem Konkurrenten "John Madden Football" von Electronic Arts

unterlegen. Egal, ob bei Grafik, Sound, Steuerung, Turniermodus oder Taktikvielfalt. So

*Geht so*



ziemlich überall erntet Joe Montana ein "befriedigend bis gut"; John Madden aber ein "gut bis sehr gut". Ich kann diesen Football-Nachzügler trotz spielerischer Qualitäten nicht empfehlen. Wer auf diese Sportart steht, wird bei John Madden Football schlau und einfach eine Klasse besser bedient.

Genre: Sport  
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 100 Mark

**MEGA DRIVE**

Grafik: 68%

Sound: 47%

Schwierigkeit: einstellbar

**69%**

STECK BRIEF

**DYNATEX**  
SEGA • GAME-GEAR • PC ENGINE/GT • ATARI LYNX • NINTENDO GAMEBOY

## Das Fachgeschäft für Videospiele!

→ **jetzt auch  
in Dortmund!** ←

» Brück's Center «  
Brückstraße 42-44, 4600 Dortmund 1  
(Capitol-Kinocenter)

Hier finden Sie alles, was das  
Videospiele-Herz höher schlagen lässt!

## Eröffnungsangebote:

### SEGA MEGA-DRIVE

Aleste **DM 79,00**

Gynoug **DM 89,00**

### GAMEBOY

Gremlins II **DM 59,00**

Super Contra **DM 59,00**

weitere Top-Titel für sämtliche Geräte vorrätig!

## Internationaler Versand:

**Tel. 02301/ 4134 oder 4153**  
**Telefax: 02301/ 2634**

### Versandanschrift:

Inh. Hans-Jürgen Grahl  
Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede

- Händleranfragen erwünscht -

(Preislisten nur gegen frankierten Rückumschlag!)  
Alle hier angebotenen Geräte sind ohne FITZ-Nummer und VDE-Prüfung.  
Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FITZ-Nummer  
kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!



## SCHLÄGER-SCHLAGER

# Jackie Chan

**H**udson Soft hält der PC-Engine die Treue: Nachdem die findigen Japaner zuletzt mit der Elitballerei "Aero Blasters" Lorbeeren geerntet haben, pflegen sie nun das etwas außer Mode geratene Jump'n'Run-Genre. Ihr neuester Streich mutet wie eine Mischung aus dem "Schlag-und-hüp-feweg"-Klassiker "Son Son II" und "PC-Gengin" an. Titelheld "Jackie Chan" tritt, boxt und springt durch fünf ausgedehnte Levels, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Das Scrolling richtet sich meist nach Eurer Laufgeschwindigkeit, beschleunigt

sind auch recht unterschiedlich aufgebaut. Einige fordern besonders Eure Schlagkraft, andere wiederum verlangen extrem feinfühliges Sprunggeschick. Natürlich wird jede Spielstufe mit einem würdigen Obermütz abgerundet, der taktisch gut geschult ist

Wenn Ihr plötzlich das Bimmeln einer Glocke vernehmt, dann seid Ihr einer Bonusrunde nicht fern: Vier verschiedene Übungen, die für neue Energie und zusätzliche Continues sorgen, stehen parat. Ohne diese Einlagen habt Ihr von Haus aus fünf Continues zur Verfügung. *mg*



Bonk laßt grüßen: Jackie Chan auf Tour (PC-Engine)

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Hudson, Zirkapreis: 100 Mark

PC-ENGINE

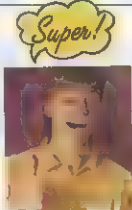
81%

Grafik: 77%

Sound: 74%

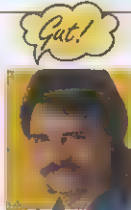
Schwierigkeit: mittel

So wird's gemacht: Hudson Soft zeigt ein-drucksvoll, wie ein hochwertiges Jump'n'Run-Spiel auszusehen hat. Wer auf gut verdaubare Kost im Windschatten von PC-Gengin und Son Son II steht, der wird mit Jackie Chan bestens bedient. Die einzelnen Abschnitte sind sowohl grafisch als auch spielerisch abwechslungsreich und bis zum letzten Pixel durchdacht. Mal schlägt man sich gemütlich durch Horden von Kung-Fu-Knirpsen, mal springt man gekonnt von Plattform zu Plattform,



mal genießt man die cleveren Bonusrunden. Keine Stelle ist unfair, jeder Gegner weiß genau, wann und wo er zu erscheinen hat und wie er wegzuputzen ist. Ein besonderes Lob haben sich die Erfinder der Endgegner verdient: Einige Obermütze zählen zu den originellsten Level-Wachtern, die mir seit geraumer Zeit auf den Monitor kamen. Dank der verhältnismäßig großen Spielfiguren ist Jackie Chan übrigens vorzüglich für die schnuckelige Handheld-Engine geeignet

Jackie Chan dürfte noch am ehesten fleißigen Kino- und Videokonsumenten ein Begriff sein. Der fernöstliche Kampfkunstexperte kommt nun in einem Computerspiel zu Ruhm und Ehre. Wer allerdings glaubt, eine stumpfe Brutalprügelei vorzufinden, wird angenehm überrascht. Zwar haut sich Pixeljackie stilvoll durch die schmucken Levels, aber statt blutiger Metzereien gibt's Klapperei im Niedrigststil. Schaurig-schöne Feinde, bunte



Grafiken und das putzige Jackie-Sprite sorgen für einen Augenschmaus, während die exakte Steuerung eine Wohltat für strapazierte Actionhände ist. Besonders gelingen finde ich die spärlich aber netten Extras, die sich wohlgedacht immer an den Stellen befinden, wo man sie braucht. Jackie Chan hat sich so einen Platz in der Spieleoberliga erkämpft, ohne allerdings an das fantastische Son Son 2 heranzukommen.

auf manchen Etappen allerdings unaufgefordert.

Auf seiner Entdeckungsreise trifft Jackie allerhand hausbackene sowie neumodische Gegner. Dank angriffslustigen Tigern, kleinwüchsigen Wachsoldaten und fliegenden Fischen ist das Sammelsurium an Feinden gut gemischt. In unregelmäßigen Abständen tauchen zudem kleine grüne Frosche auf. Diese rücken nach einem sanften Handkantenschlag entweder Energie nachschub oder Spezialtritte (der Extrawaffenersatz) für Jackie heraus. Die einzelnen Levels locken nicht nur mit massig Unholden, sondern

Wer diesem Obermütz auf die rotierenden Hände springt, der kann so den verwundbaren Kopf treffen (PC-Engine)







In der Zwergenstadt ist der Held etwas zu groß (PC-Engine)



Zylinder und Zähne: der Winz-Vampir (PC-Engine)

## ZWERGENWUT UND FARBENGLUT

## Cadash

Relativ unbeachtet führte Taitos Rollenspielautomat "Cadash" eher ein Schattendasein in den Spielhallen. Nun können sich wagemutige Zauberer und Krieger auch auf der PC-Engine durch verwinkelte Labyrinth schlagen, die aus einer Seitenansicht gezeigt werden. Wahlweise zu zweit oder allein steuert ihr eine von vier verschiedenen Spielfiguren. Jeder Charakter hat seine Stärken und Schwächen. Der eine haut gut zu, kann aber keine Magie, der andere ist gut im Zaubern, ist dafür aber schwächer. Durchs Umhauen von Monstern in den Dungeons wird die Spielfigur befördert — die Folge der Charakter kann besser zuhauen, mehr Magie verwenden und mehr Schläge einstecken. Al-

lerdings werden keine Charakterwerte vergeben, wie in einem Rollenspiel üblich, sondern die Beförderungen erfolgen quasi "unsichtbar". Ein kräftiger Charakter ist bei Cadash lebenswichtig, denn in den einzelnen Labyrinth warten nicht nur einfache Monster. Am Ende eines jeden Dungeon-Abschnittes harrt noch ein besonders dicker Gegner. Erst wenn der erledigt ist, geht's weiter. Auf dem Weg durch die Dungeons findet ihr das eine oder andere Dorf, in dem ihr verlorene Lebensenergie auffrischen, bessere Waffen und dickere Rüstungen kaufen könnt (Geld findet ihr bei umgehauenen Monstern). In den Dörfern wuseln Einwohner herum, die Tips verteilen (in japanisch). mh

Mein erster Eindruck von dem rollenspielartigen Action-Adventure Cadash war eher dürrig: Magerer Anfangsgrafiken und anscheinend unfaire Monsterattacken verleiteten mich die ersten Spielesitzungen. Nach einiger Eingewöhnungszeit verloren die zuerst übermächtigen Monster und Dungeon-Obergegner



Gut!

ihre Schrecken, die Grafik wurde immer besser und die Labyrinth immer abwechslungsreicher. Kurzum, Cadash macht einfach Spaß — vor allem, wenn zwei Kumpel gleichzeitig losmarschieren. Zum einen vermisse ich ein Paßwort, zum anderen muß man auf die Tips verzichten (wg. japanischen Bildschirmtexten)

word, zum anderen muß man auf die Tips verzichten (wg. japanischen Bildschirmtexten)

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Taito, Zirkas Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

69%

Grafik: 74%

Sound: 61%

Schwierigkeit: schwer

## ZAHN UM ZAHN

## Son of Dracula

Der blutsaugende Sprößling von Vampir-Opa Dracula steckt in Nöten: Haben doch diese Monsterhorden sein geliebtes Transsilvanien unter ihre Fuchtel gebracht. Um die Monster wieder zu vertreiben, muß der Sohn von Dracula sich durch mindestens ein halbes Dutzend Levels schlagen. Im bewährten "Super-Wonderboy-Stil" kann der Minivampir durch die Levels, die aus der Seitenansicht zu sehen sind, hüpfen, rennen und sich unter seinem Zylinderhut ducken. Jeder Level ist labyrintartig verwinkelt und scrollt sowohl horizontal als auch vertikal. Am Ende eines jeden Spielabschnittes wartet dann ein besonders dickes Monster.

Per Vampir-Atem kann der zähnefletschende Bursche

angreifende Gegner plätten. Einige der angreifenden Kiliertomaten, Monsterschildkröten und Gen-Bienen hinterlassen keine Erdbeeren, die Dracula sammeln und später als Bomben einsetzen kann. Andere Fieslinge verbergen spezielle Extras. Da gibt es z.B. verschiedene Rüstungen, die das befrackte Dracula-Sprite in einen Vampir-Ritter mit mehr Bißkraft verwandeln. Ebenso vorhanden sind reichlich Extraleben und Marmeladendosen, die verbrauchte Lebensenergie zurückbringen. Einen Helfershelfer bei seiner Rettungsaktion findet Klein-Dracula in Form einer Fledermaus. Schießt er das Flattertier ab, erscheinen Steinköpfe, auf denen Dracula höher hinaufklettern kann. mh

Der Schrecken früher Gruselfilme hat auf der PC-Engine einiges von seinem Gruseldasein eingebüßt: Zu putzig sieht der kleine Vampir aus, zu niedrig sind die Feinde und die Obergegner. Spielschönheit bietet der Dracula aus der Kinderstube der exakten Actionkost à la "Bopk" und "Wonderboy". Al-



Gehst so

lerdings kommt der untote Zwerg nicht an die Güte dieser Klassiker heran. Die Grafik, besonders die Hintergrundbilder, sind für PC-Engine-Verhältnisse etwas mager, aber dank vieler abwechslungsreicher Feindesscharen

der exakten Steuerung und ausgetüftelter Levels wird dieses Manko wettgemacht

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Naxat Soft, Zirkas-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

60%

Grafik: 49%

Sound: 51%

Schwierigkeit: mittel

STECKBRIEF

STECKBRIEF



# 64'er

Mit großem  
Spieleteil:

5/91

**GROSSER SPIELEPROGRAMMIER-  
WETTBEWERB: 30.000,- DM  
zu gewinnen!**

**SPIELETESTS:** »Puzznic«,  
»Days of Thunder«, »Lettrix«

**HEISSE TIPS** von Spielern  
für Spieler

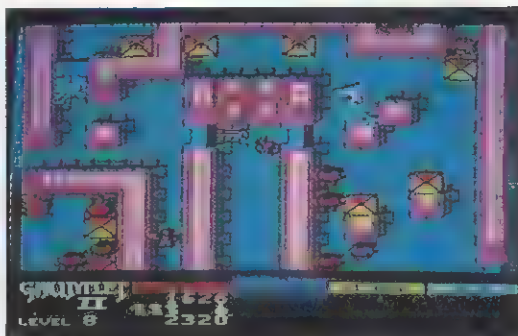
»BARDS TALE«, der  
Spieleklassiker - als 64'er  
Longplay

**holt es Euch - bevor es  
ein anderer tut !!**



POWER TESTS

VIDEOSPIELE



Fröhliche Monsterjagd im Quartett bietet Gauntlet II (NES)

FLOTTER VIERER

## Gauntlet II

**G**ut drei Jahre ist es jetzt her, daß in den Spielhallen der Automat "Gauntlet II" zu bestaunen war. Nun endlich hat dieser Klassiker seinen Weg bis zum NES gemacht. Spielschiff hat sich seit den Tagen des Automaten vorbildes nichts geändert. In über hundert Labyrinth, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden, gibt es nur eine Devise: Überleben, Punkte sammeln und den Ausgang finden. Bis zu vier Mitspieler können sich, einen Vier-Spieler-Adapter vorausgesetzt, gegen die Monsternscharen in den Labyrinth zur Wehr setzen. Bevor Ihr aber den Monstern, die besonderen Generatoren entspringen, das Fürchten lehrt, könnt Ihr aus vier verschiedenen

Spielfiguren Euren Wunschen herauspicken. Jeder Held startet mit einer bestimmten Anzahl Lebenspunkte. Werdet Ihr von einem Monster berührt, oder tretet auf spezielle Felder in den Dungeons, verringert sich die Lebensenergie. Glücklicherweise kann unterwegs Nahrung gefunden werden, mit der die Energie aufgefrischt und erhöht werden kann. Hier ist aber Vorsicht angebracht, denn einige Nahrungspackchen enthalten Gift. Durchs Monsterplätzen, Vernichten der Generatoren und dem Einsammeln von Schatzkisten erhöht sich Euer Punktekonto. Zusätzlich können einige Extras, wie bessere Schußkraft, aufgepickt werden. *mh*

Glücklicherweise ist bei der Umsetzung des Automatenklassikers

"Gauntlet II" auf das NES nichts verlorengegangen. So findet der Gauntlet II-Veteran alle Monster an seinem Platz (inklusive dem IT-Monster, das eine Spielfigur zum Monsternmagneten werden läßt), Fallen, brüchige Wände, Ausgänge,

Gut!



Schlüssel und Schatzkisten entsprechen genau der Vorlage. Zwar ist das Spielprinzip sehr simpel, aber wer sich mit mehreren Kumpels in die Labyrinth traut, kann mit fröhlicher Kurzweil rechnen. Die heitere Mon-

sterjagd wird durch wirkungsvolle Extras ebenso bereichert wie durch die bunte Grafik.

STECK  
BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Mindscape, Zirkapreis: 100 Mark

NES

78%

Grafik: 77%

Sound: 76%

Schwierigkeit: mittel



# POWER PLAY

ÄHM... RÄUSPER...  
ALLE SAGEN ES SEI HEUTZU  
EINFACH SEINE POWER-PLAY-  
SAMMLUNG ZUM POWER-BOOK  
AUSZUBAUEN...



## Power Play Heft 4/90

Computerspiele von  
morgen:  
Spielhallentrends; Was ist  
dran an 'The Bard's Tale  
III'; Starkiller - Die  
schräge Comic-Serie der  
Galaxis

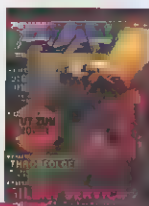
## Power Play Heft 7/90

Hut ab vor Hattris: Das neue  
Super-Spiel vom  
Tetris-Erfinder; Exklusiv:  
Dragon Strike, Projectyle,  
Railroad tycoon;  
Konsolen-Kracher: Splatter  
House Phantasy Star II



## Power Play Heft 9/90

Spielautomat frei Haus:  
Gradus III gewinnt das  
Arcade-Original; Traumhaft:  
Feines Fantasy-Adventure -  
Wonderland; Exklusiv: Flood,  
Master Blazer, Powermonger



## Power Play Heft 10/90

Digitale Dimension: CDTV -  
Das neue Spielezeitalter; Mut  
zum Modul: Videospielflut  
aus Japan; Thrillerfolger:  
Monkey Island Kick  
Dangerous 2; Silent Service 2:  
Prachtvolle Grafik, Knackige  
Missionen



## Power Play Heft 11/90

Fünf-Uhr-Tea &  
Obermanster: Erster Bericht  
von der Londonmesse; SIM  
EARTH - GEISHA Nachfolger  
zu Sim City und Emanuelle

## Power Play Heft 6/90

Weltmeisterschaft: 15  
Fußballspiele unter Beschuß;  
32 Seiten Tips zum Sammeln;  
Abgehoben: Super Darius



## Power Play Heft 5/90

Fantasy & Abenteuer: So löst  
Ihr schwierige Adventures;  
Exklusiv Video-Spiele: Atari  
VCS, Sega, Nintendo;  
Computer-Spiele: Alle  
wichtigen Neuheiten im  
Power-Test

## Power Play Heft 12/90

Wing Commander  
Lightspeed: Neue Dimension  
der Weltraumaction; Alle  
wichtigen Computer- und  
Videospiel-  
Systeme im Test



## Power Play Heft 2/91

Portable-Power: Game Gear  
und Turbo Express im Test;  
MIG 29 Falcon MK 2:  
High-Tech-Flugshow; Hard  
Nova: Der Nachfolger zu  
Sentinel Worlds

## Power Play Heft 1/91

Das Spitzen-Adventure im  
Test: Monkey Island;  
Meister aller Klassen: Die  
besten Spiele des Jahres;

## Power Play Heft 8/90

Zurück in die Zukunft: Das  
Spiel zum Film II - Der  
Knobit auf Video; 100 Neue  
Spiele-Knüller: Erster Bericht  
von der Chicago-Messe



RITSCH- RATSCH-  
SAG! - ... ABER  
KEINER HAT GESAGT, DAS  
DAS SO ANSTRENGEND  
IST!



Ich bestelle:

\_\_\_\_\_ Ausgaben POWER PLAY Nr. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ Ausgaben POWER PLAY Nr. \_\_\_\_\_  
Insgesamt \_\_\_\_\_ Ausgaben für 6,50,-DM pro Exemplar:

\_\_\_\_\_ Ausgabe POWER PLAY Spezial '89  
\_\_\_\_\_ Ausgabe POWER PLAY Spezial '90  
Insgesamt \_\_\_\_\_ Ausgaben für 9,80,-DM pro Exemplar

Gesamtbetrag \_\_\_\_\_ zzgl. Versandkosten

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Strasse, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Schicken Sie bitte den ausgefüllten Coupon an:  
Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5. Sie können Ihre Bestellung  
auch telefonisch aufgeben. 089 / 20 25 15 27





Ein sanfter Ellbogen-Check und schon hab' ich den Ball (NES)



Nintendo dribbelt mit diesem Spiel klar ins Abseits (NES)

## BASKET-BALGER

## Arch Rivals

Die Zeiten ändern sich: Vor ein paar Jahren war Basketball noch eine körperbetonte, aber dennoch faire Sportart. Heutzutage schnappt man sich den Ball nicht mehr dank eines technischen Kabinettstückchens, sondern hilft mit einem Faustschlag in die Rippengegend nach. Diesen Eindruck vermittelt zumindest das neue Acclaim-Spiel "Arch Rivals".

Beide Mannschaften setzen sich aus je zwei Basketballern zusammen, die auf dem horizontal scrollenden Spielfeld auf Körbe jagd gehen. Ihr dürft alleine oder zu zweit (ein menschlicher Spieler pro Mannschaft) antreten. Bevor die Schlacht um den Ball losgeht, wählt man sich einen von acht verschiedenen

Spielertypen aus. Besonders empfehlenswert: Stirnband-Vinnie und Irokesen-Mohawk. Die einzelnen Spieler sind mit unterschiedlichen Talenten gesegnet. Einer ist besonders sprintstark, ein anderer wirft treffsicher auf den Korb.

Natürlich wird bei Acclaim's Arch Rivals nicht ausschließlich gekloppt. Ihr könnt wunderbare Pässe zum Mitspieler geben, gekonnt zum Korbwurf ansetzen und sogar Eurem Partner anordnen, den Ball gefälligst zu passen. Netterweise wird nach jedem Treffer eine kleine Animationssequenz eines erzürnten bzw. erfreuten Trainers oder eines niedlichen Cheerleaders eingeblendet.

P.S.: Schiedsrichter gibt's natürlich keinen. mg

Rabate Sports Spiele kommen in Mode: Nach Konamis Arcade-Hit "Punk Shot" läßt Acclaim ein ganz und gar unlaieres Basketball-Gekloppe auf die NES-Besitzer los. Doch keine Bange, neben gezielten Unterleibstakken

Geht so



kommt der Basketball-Sport nicht zu kurz. Wer ordentlich geübt hat, der bringt ein ganz

flottes Spielchen zusammen. Dank der guten Aufmachung (u.a. Statistiken in den Pausen) und der technisch einwandfreien Ausführung kommt durchaus Stimmung auf — besonders zu zweit. Wer immer nur alleine

antritt, wird schon nach kurzer Zeit spielerische Finessen vermissen.

STECK BRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Acclaim, Zirkas Preis: 100 Mark

NES

56%

Grafik: 60%

Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

## ABSTIEGSGEFÄHRDET

## World Cup

Besser spät als gar nicht: Gut neun Monate nach dem Ende der Fußball-WM in Italien geht Nintendo mit "World Cup" in die Sportoffensive. Nach dem Autorennen "Super Off-Road" ist es das zweite Modul, das den neuen Vier-Spiele-Adapter unterstützt. Wahlweise könnt ihr zu zweit, zu dritt oder im Quartett zu zehn Minuten Ballklopperei antreten.

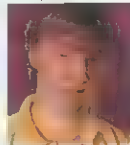
Zwei verschiedene Spielvarianten stehen zur Wahl. Im "Tournament Mode" (maximal zwei Personen) wird die WM (leider nur halbherzig) nachgespielt. Ihr pickt Euch eine von 13 Mannschaften heraus und nehmt den Kampf um den Pokal auf. Zuvor dürft ihr noch verschiedene Spielstrategien für Eure Mitspieler, die vom Computer gesteuert

werden, einstellen. Ob z.B. eher offensiv oder mehr defensiv, ob der Gegner nur gedeckt oder angegriffen werden soll, liegt ganz in Eurer Hand. Nach jedem gewonnenen Match gibt's übrigens ein Paßwort. Im "VS Match Mode" (bis zu vier Spieler) wird einfach nur zum Spaß gebolzt. Hier kann man zusätzlich zwischen sechs verschiedenen Bodenbelägen wählen (von Gras über Sand bis hin zu Eis).

Während des Matches wird in alle Richtungen gescrollt, da immer nur ein kleiner Ausschnitt des Feldes zu sehen ist. Am unteren Bildschirmrand erkennt ihr anhand einer "Übersichtskarte", wo Euer Spieler (kann im Match nicht gewechselt werden) gerade läuft. mg

Ob Nintendo mit diesem Fußballspiel den Klassenerhalt schafft, ist mehr als unsicher. Bestenfalls ihr "Joker", der Vier-Spieler-Modus, könnte World Cup vor dem Abstieg ins Amateurlager retten. Alleine oder auch zu zweit ist dieses Gebolze ganz schön öde. Sieht man von der schlappen Grafik und dem ner-

Na ja...



vigen Geflacker ab, bleibt eine spielerisch unterdurchschnittliche Fußballsimulation übrig. Die wenigen Parameter, die man vor Spielbeginn einstellen darf, täuschen nur kurzzeitig über das einfallslose "Kick-and-Rush"-

Konzept hinweg. World Cup ist keinesfalls besser als das antike "Soccer".

STECK BRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Nintendo, Zirkas Preis: 90 Mark

NES

44%

Grafik: 45%

Sound: 47%

Schwierigkeit: mittel





Rundenweise Langeweile (NES)

## KINOFLOP & REIFENSCHADEN

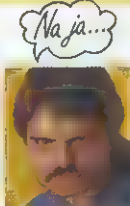
# Days of Thunder

Wer den Streifen "Days of Thunder" (Tage des Donners) mit Hollywood-Schönling Tom Cruise im Kino gesehen hat, weiß, was ihn beim gleichnamigen Spiel zum Film erwartet. Per Joypad steuert Ihr einen "Stock-Car" über ein halbes Dutzend Rennpisten, die aus einer 3-D-Perspektive zu sehen sind. Im Gegensatz zu einem "normalen" Autorennen gehören bei Stock-Car-Flitzereien Rempereien mit dem Nebenmann und rüdes Entlangschrammen an Fahrbahnbegrenzungen zum Alltag. Nebeneffekt der garstigen Fahrweise: Nach und nach werden bestimmte Teile des Wagens in Mitleidenschaft gezogen. Je nach Beschädigungsgrad verfärben sich auf einer Anzeige Teile

wie Reifen oder Motor von grün (unbeschädigt) bis rot (schrottreif). Um den Wagen fit zu halten, könnt Ihr während des Rennens an die Boxen fahren. Hier seht Ihr das Auto nebst Wartungsmannschaft aus der Vogelperspektive. Per Knopfdruck wuseln Mechaniker um den Wagen herum, ersetzen die beschädigten Teile oder betanken den Wagen. Um z.B. einen Reifen zu wechseln, müßt Ihr per Joypad einen der Mechaniker an den Wagen bugsieren, damit dieser einen Wagenheber ansetzt. Jetzt können die anderen Figuren auf Knopfdruck die einzelnen Reifen ersetzen. Allerdings hat der Aufenthalt in den Boxen einen entscheidenden Nachteil: Ihr verliert wertvolle Zeit.

mh

Einige von Euch werden sich sicherlich noch an den guten alten Klassiker "Pitstop" erinnern. "Days of Thunder" ist nichts anderes als ein milder Aufguß des Oldies. Zwar ist die 3-D-Grafik der einzelnen Strecken recht



flott, aber auf Dauer bieten die Tage des Donners dank der öden, farbarmen und langweiligen Strecken zu wenig Abwechslung. Für Frust sorgen außerdem die beinharten und unfairten Computerfahrer. Denn es ist trotz fahrrischer Glanzleistungen während des Rennens kaum noch möglich, die in der

Qualifizierungsrunde erreichte Startplatzierung noch zu verbessern.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Mindscape, Zirkas-Preis: 100 Mark

NES

29%

Grafik: 44%

Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel

# BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

## BONNICO-NEWS

### Wußten Sie,

daß es zwei der besten Spiele der Jahre **1989** und **1990** nun in einer COMPILATION gibt?

Nein?

Und sie werden auch noch zum **halben Preis** angeboten!

Wirklich!!

## SIM CITY + POPULOUS

die absoluten Super-Hit-Spiele bringt **BONNICO** gemeinsam auf den Markt.

**Natürlich mit deutscher Anleitung!!!**

ZITATE:

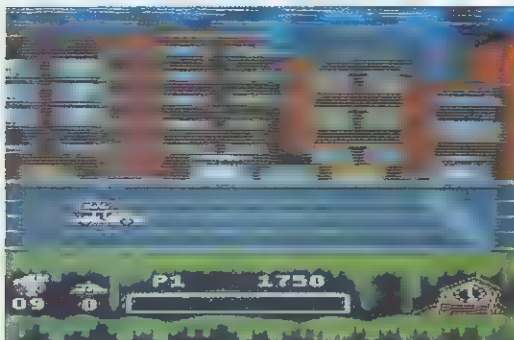
Heinrich von POWER PLAY:

"Populous beweist eindrucksvoll, daß Strategiespiele keine abstrakten Langweiler sein müssen. Wer einmal Blut geleckt und seine ersten Erdbeben ausgelöst hat, kommt nicht so schnell vom Computer weg."

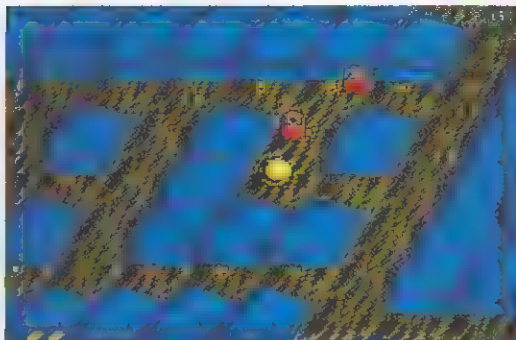
Michael von POWER PLAY:

"Wer immer auf Bürgermeister und Politiker schimpft, sollte mal eine Runde Sim City spielen. Die 16-Bit-Versionen von Sim City kann ich nur wärmstens empfehlen."





Ein Schleimwerfer außer Gefecht (NES)



Pac-Man auf der Flucht vor den Plagegeistern (Master System)

## GEISTERBAHN

## Ghostbusters II

Vigo, Ex Brutaio-Herrscher aus dem 17ten Jahrhundert, ist fies und leider noch nicht ganz tot. Ein Zauber hält ihn in einem Bild gefangen. Vigo versucht mit allen Mitteln, sich daraus zu befreien. Sollte Vigo es dank verschiedener Schergen schaffen, aus "dem Rahmen zu fallen", sah es schlecht für New Yorks Zukunft aus. Geister machen eben oft Probleme. Wen werden wir also rufen? Richtig, die Ghostbusters.

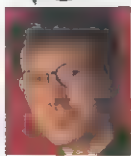
Sieben Levels mit steigendem Schwierigkeitsgrad muß der Spieler bestehen, bevor er Vigo zu Gesicht bekommt. In der ersten Szene sei es sich einer der Geister, aber in der Kanalstation. Dort ballert er mit einem "Schleimwerfer" auf Geister, die sich dann

in Ectoplasma auflösen. Hat man sich erfolgreich durch die Kanalstation gestrampelt, setzt man sich ins Ecto-Mobil und ballert in einem Vertikal-Scroller Geister ab. Dabei muß man aufpassen, daß man nicht mit Zaunen oder Schleimbomben kollidiert. Zu guter Letzt kontrolliert man die Freiheitsstatue auf dem Marsch durch die New Yorker Innenstadt.

Hat man alle drei Parcours durchlaufen, geht es von vorne los, insgesamt siebenmal, natürlich mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Trifft man nebenbei noch zwanzig der herumfliegenden Ghostbusters-Logos, gibt es ein Extraleben. Sonst ballert man insgesamt viermal an der Stelle weiter, an der es einen erwischt hat.

Es gibt ein Gesetz in der Softwarebranche, das mit fast hundertprozentiger Sicherheit zutrifft: Wenn die Vorlage ein bekannter Kinofilm ist, wird das Spiel zu 98 Prozent ein ziemlicher Mist. Activision hat auch diesmal bewiesen, daß der Satz zutrifft. Die Actionsequenzen sind extrem schichtgestrichelt. Daß der gan-

Geht so



ze Spaß immer wieder von vorne beginnt, beweist nicht gerade die extreme Ideenvielfalt der Designer. Auch die Grafik oder der Sound haben einen verwöhnten Spieler nicht gerade vom Hocker. Hoffentlich bleiben uns in Zukunft solche mittelmäßigen Filmumsetzungen erspart, sehr berühmt ist das nicht.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Activision 2 rka-Preis: 100 Mark

NES

45%

Grafik: 47%

Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

## DER PAKT MIT DEN PILLEN

## Pac-Mania

Bislang wurden Master-System-Besitzer fast ausschließlich von Japan mit neuen Spielen für ihre Konsole versorgt. Mittlerweile haben sich allerdings immer mehr europäische Softwarehäuser zum Modul bekannt. Spiele von U.S. Gold sind erhältlich ("Gauntlet", "Impossible Mission"), Imageworks arbeitet noch an ihren Erstlingswerken. Zum Konzert der Großen hat sich inzwischen der Newcomer Tecmagik aus Birmingham gesellt. Sie angelten sich einige populäre Lizenzen (u.a. "Populous") und präsentieren mit der Arcade-Adaption "Pac-Mania" nun ihr Modul-Debüt.

Die moderne 3-D-Variente des alterwürdigen "Pac-Man"-Themas wurde originalgetreu umgesetzt. Der drollige

Pillenmampler ackert sich durch 19 verschiedene Labyrinth, die allesamt von den berühmtesten Plagegeistern bevölkert sind. In den vier Ecken der Spielfelder legen wie gewohnt extra große Pillen die Pac-Man kurzzeitig vom Jagag zum Jäger machen. Laßt die Wirkung des Aufputschmittels nach, kehrt die unangenehme Normalität zurück. Da das Labyrinth recht großzügig angelegt ist, wird brav nale Richtungen geschildert.

Gegenüber seinen letzten Auftritten hat Pac-Man erfreulicherweise dazugelernt. Mußte er sich bislang nur durch geschicktes Ausweichen durchschlagen, so kann er nun mit einem Satz über die Gespenster hinweghüpfen.

Der Master-System-Einstand von Tecmagik ist geglückt. Zwar murrte das Scrolling etwas, doch die spielerisch gelungene Umsetzung tröstet vorbildlich darüber hinweg. Die Programmierer haben der Master-System-Version sogar eine geheime Bonusrunde spendiert, die selbst im Arcade-Original nicht vor-

Gut!



handen war. Ob jemandem das Spiel gefällt, hängt wesentlich davon ab, ob er Pac-Man mag oder nicht. Gegenüber dem Jahnn ist Pac-Mania allerdings deutlich abwechslungsreicher. Der 3-D-Effekt sorgt zusätzlich für ein relativ modernes Outfit, das durch die nette Grafik unterstützt wird.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Tecmagik, Zirk-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM

66%

Grafik: 63%

Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel





Dick liegt am Boden und das Böse triumphiert (Master System)

PENG PENG

## Dick Tracy

**H**audegen Dick startet zur nächsten Runde. Nach den erbärmlichen Computer-Versionen und einem Abstecker auf dem Mega Drive treibt er jetzt auch auf dem Master System sein Unwesen. Wieder muß Tracy gegen die scrollenden Gangsterbosse Lips Manlis und Big Boy Caprice antreten. In sechs Spielstufen, die jeweils in drei Abschnitte unterteilt sind, ist Dick den Gangstern auf der Spur. Ausgerüstet ist er dabei mit einer handlichen Pistole und einem Maschinengewehr. Sollte die Munition einmal ausgehen, heißt es, mit den bloßen Fäusten weiterkämpfen oder geschickt vor den feindlichen Kugeln abducken. Wird die Lage allzu brenzlich, dann könnt ihr in jeder Runde einmal die

Polizeikollegen zu Hilfe rufen. Die Gangsterplage löst sich so in Wohlgefallen auf. Habt ihr den am Ende jeder Spielstufe wartenden obligatorischen Obermütz erledigt, geht es zur "Entspannung" auf den Schießstand. Dort könnt ihr, die nötige Reaktionsgeschwindigkeit vorausgesetzt, Euer Punktekonto aufbessern und ein Zusatzleben einsacken. Trefft ihr dabei einen Unbeteiligten, gibt's folgerichtig Punktabzug.

Links und rechts auf dem Bildschirm erscheinen menschliche Zielscheiben. Ist es ein Gangster, dann heißt es ballern.

Ab und zu im Spiel läuft ein kleiner Junge über den Bildschirm, der bei Berührung etwas Lebensenergie für Dick Tracy fallen läßt. **vv**

Im Gegensatz zur verunglückten Computerversion macht unser Detektiv auf dem Master System eine ganz gute Figur. Was technisch aus dem kleinen Maschinen herausgeholt wurde, ist ansehnlich. Der Bildschirm scrollt schön brav und Dick kann nicht nur in zwei Richtungen schießen, sondern auch

*Geht so*



den Hintergrund "behacken". Alle 18 Spielstufen können von Euch gewählt und in vier Schwierigkeitsgraden aufgerollt werden. Spielerschied bleibt Dick Tracy trotzdem eine Enttäuschung: Feuerknopf drücken und durch! Das genaue Treffen der Gegner ist dabei meist vom Zufall abhängig.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 90 Mark

**MASTER SYSTEM**

**53%**

Grafik: 60%

Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

# POWER PLAY

## DIE LEUCHTENDE IDEE!



POWER PLAY auch ganz nebenbei lesen!  
WER TIPpschichten auslesen, locken abheften,  
sich Kuntz, Kops, Hildebrand, Super (Duffel) D,  
sich (Duffel) Kuntz, Kops, Hildebrand, Super (Duffel) D,  
sich (Duffel) Kuntz, Kops, Hildebrand, Super (Duffel) D,

## BESTELLGUTSCHEIN

Ja, ich will ☐ Exemplare des POWER TIPS  
Ordern zum Spezialpreis von 9 DM (zzg. Versandkosten)  
Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung

Name Vorname

Strasse, Nr.

Telefon (Hörwahl)

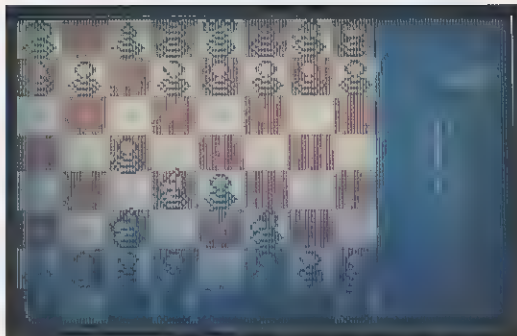
PLZ Ort

Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben an: Markt & Technik Leser Service,  
CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5, Telefon (089) - 20 251 527





Ich hab ihn: Der rote Baron trudelt rauchend Richtung Erdboden.



Die Dame zittert, der Läufer wackelt, hier wird nicht lang gefackelt

## ROTER BARON FÜR UNTERWEGS

## Warbirds

Atari hat sich aufgerafft, wieder ein Spiel speziell für das Lynx zu entwickeln. "Warbirds" ist also keine Umsetzung eines bekannten Uraltautomaten, sondern eine brandneue 3-D-Fliegerei, angesiedelt in den Tagen des ersten Weltkrieges und für bis zu sechs Spieler gleichzeitig geeignet. Der Spieler steuert einen Doppeldecker durch insgesamt sechs verschiedene Missionen. "Milk Run" ist für den Einsteiger bestens geeignet: Während des Duells gegen einen einzelnen feindlichen Flieger hat man genug Zeit, sich mit dem Flugverhalten der Maschine anzufreunden. Komplizierte Armaturen und Bedienungselemente muß man nicht beachten (da nicht viel mehr als Höhenmesser und

Kompaß ins Cockpit gepackt wurde). Man darf mit der Bord-MG ballern und zwischen vier Cockpitaussichten hin- und herschalten. Treffen kann man jedoch nur die feindlichen Flieger — diverse Gebäude auf dem Erdboden sind für den Spieler tabu.

Außer der gewünschten Mission kann man vor Antritt des Feindfluges auch den Munitionsvorrat, die Anzahl der eigenen Leben, den Startplatz und die Widerstandsfähigkeit seines Fliegers anwählen sowie die Kollisionsabfrage ein- und ausschalten. Die Entscheidung zwischen "Flight Simulator" und "Arcade Action" bringt darüber hinaus einen geringen Unterschied im Flugverhalten. *WV*

Toll sieht "Warbirds" auf den ersten Blick aus: Die nette, recht flinke Grafik (mit detaillierten Feindflugzeugen und dicken Wolkensäulen) und das hölzerne Knattern der Bord-MGs machen dem Action- und dem Simulationsfan gleichermaßen Lust auf heiße Fliegerduelle. Spielman Warbirds alleine, läßt die

Gut so



Motivation jedoch erschreckend schnell nach. Eine Simulation ist das Spiel auch im entsprechenden Modus nicht, für ein reines Actionspiel fehlt hingegen die Abwechslung. Neben dem 3-D-Chip sorgt so die Vernetzungsmöglichkeit dafür, daß das Spiel trotz gravierender Mängel nicht floppt.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Atari, Zirkapreis: 80 Mark

LYNX

60%

Grafik: 54%

Sound: 40%

Schwierigkeit: einstellbar

## MATT-O-MANIA

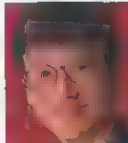
## Ultimate Chess Challenge

Konkurrenz im Schulbus. Nachdem das klassische aller Brettspiele zuerst für den Game Boy umgesetzt wurde, kommt jetzt "Ultimate Chess Challenge" für das Lynx. Programmiert haben keine Unfahrenen, sondern die Spezialisten von Fidelity, die sich durch viele gute Schachprogramme einen Namen in der Szene gemacht haben. Natürlich werden alle Turnierregeln eingehalten, En-passant-Züge und Rochaden ohne Mucken ausgeführt. Außerdem gibt's eine Zughistorie (damit man genau sehen kann, wo man den Läufer nicht auf E4 hätte ziehen sollen). Kennt man jemand, der dasselbe Modul

besitzt, kann man sich verkabeln und gegeneinander antreten. Sonst nehmen Sie mit dem Computergegner vorlieb, dessen Fiesheit in neun Stufen dosierbar ist (vom Dämmerzustand bis zu extrem ausgeschlafen). Er läßt sich nicht nur in der Zeit beschränken, sondern auch in der "Güteklasse" einer Rechner. Außerdem gibt's eine Schachuhr, Zugvor schläge und zu guter Letzt den kleinen Knopf, mit dem man von der dreidimensionalen Brettardstellung auf das flache Brett umschalten kann. War's das dann? Dann kann man ja loslegen — Weiß E2-E4, Schwarz E7-E5, Springer auf G3... *al*

Uff! Der spielt wirklich gut. Ich bin kein allzu mieser Gegner, aber der Computer hat mich auf höheren Stufen dezent in der Luft zerrissen. Vergleicht man Ultimate Chess Challenge mit dem Game-Boy-Konkurrenten "Chessmaster", so fehlen hier eine Menge erfreulicher Kinkerlitzchen, dafür spielt Ultimate Chess

Gut!



Challenge einfach besser. Könnte man jetzt noch einen Spielstand speichern, wäre die Freude perfekt. Wer nämlich zu lange grübelt, läuft Gefahr, daß die Batterien matt werden, bevor die Partie zu Ende ist — das ewige Lynx-Problem. Und deshalb gibt's trotz der hohen Spielstärke leider nur ein "Gut".

STECK BRIEF

Genre: Strategie  
Hersteller: Fidelity, Zirkapreis: 80 Mark

LYNX

70%

Grafik: 47%

Sound: 12%

Schwierigkeit: einstellbar



# DER KENNER



... SCHAUT ...



... PRÜFT DIE BLUME ...



... UND DEN GESCHMACK.

NUR VOM FEINSTEN

# WINZER

IN VINO VERITAS

**BOMICO**

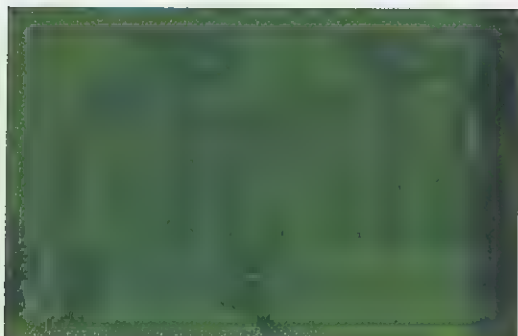
Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach  
Schriftliche Anfragen nur  
gegen Rückporto.



**BOMICO** Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico  
Spielen? Möchten Sie Tips zum  
Spielablauf? Unsere Spiel-  
experten helfen weiter!  
Mo.-Fr von 15.00 bis 18.00  
Uhr Ein Anruf genügt:  
Tel.: 061 07/62067





Großes Kaliber auf kleiner Konsole (Game Boy)

## KLEIN, FEIN UND GEMEIN

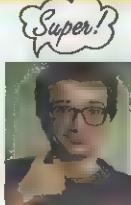
## Probotector

Wenn nach einer Überdosis an Game-Boy-Tüfelmotoren bei allen niedlichen Schnutzputzi-Spielen schon der Würgeitz packt, der darf bei dieser Neuheit rauhbeinige Actionkost pur und ohne Zuckerzusatz konsumieren. "Contra" ist ein fünf Level langes Ballerspiel der Kategorie "fetzig". Das Modul basiert auf dem gleichnamigen Spielautomaten (auch als "Gryzor") bekannt. Levelaufbau und Ablauf wurden aber speziell für die Game-Boy-Umsetzung neu gestaltet.

Ihr steuert einen strammen Einzelkämpfer durch die fünf Stufen, von denen sich die ersten vier direkt anwählen lassen. In den Finallevel kommt man nur, wenn man sich durch Ebene 4 geschossen

hart (schwer, aber schaffbar). Bei drei Levels bekommt ihr die Grafik von der Seite gezeigt; bei den anderen beiden von schräg oben. Das Schema bleibt immer gleich: Euer Sprite ballert sich gegen böse Gegner, schleimige Aliens und Befestigungsanlagen voran; auch auf dicke Obergegner muß man nicht verzichten. Extrawaffen erhält man durchs Aufschießen von Bonuskapseln. Neben dem in zwei Stufen ausbaubaren Streuschuß gibt es eine Art gegnersuchende Kugelvariante. Bei allen Waffentypen habt ihr von vornherein Dauerfeuer — der Daumen wird's danken. Euer höchst gelenkiges Sprite kann auch springen, im Sprung schießen und sich auf den Boden legen. *hl*

Nach "Nemesis" liefert Konami einen weiteren Actionhammer für den Game Boy ab: Probotector ist eine hervorragend spielbare Ballerdelikatesse, die ihresgleichen sucht. Die Grafik ist erstaunlich detailreich, der Sound fantastisch und mitreißend — unbedingt über Kopfhörer genießen! Das Spiel könnte aller-



dings etwas umfangreicher sein (die fünf Levels sind nicht allzu lang), außerdem sollte man Probotector nur bei guten Lichtverhältnissen spielen, um alle Gegner zu erkennen. Aber was soll's? Wer urwüchsig ballern will, dem ist dieses Actionkonzentrat im Hosentaschenformat schwer zu empfehlen.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Konami, Zirkapreis: 60 Mark

GAME BOY

78%

Grafik: 79%

Sound: 81%

Schwierigkeit: mittel

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Konami, Zirkapreis: 60 Mark

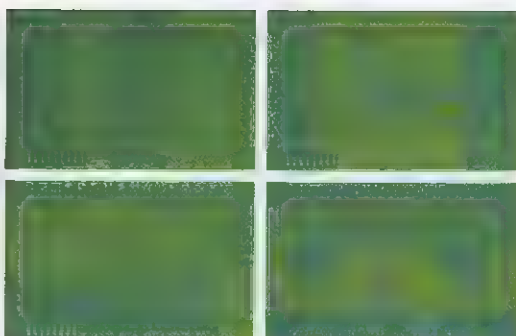
GAME BOY

75%

Grafik: 67%

Sound: 73%

Schwierigkeit: mittel



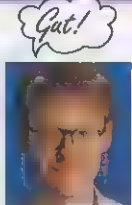
Vier Levels aus Bad'n Rad: Für Kurzweil ist gesorgt (Game Boy).

## SKATEBOARD-PUNK

## Bad'n Rad

Sicher haben schon viele von Euch mit Electronic Arts "Skate or Die" die Straßen und Monitore unsicher gemacht. Game-Boy-Besitzer können sich jetzt an der postnuklearen Version dieses Evergreens versuchen. In "Bad'n Rad" rettet ihr keine Prinzessin, sondern seid auf den Spuren der entführten Roller-Queen Aerial. In sieben, entweder horizontal oder vertikal scrollenden Level düst ihr mit Eurem Skateboard über die Straßen Kaliforniens oder kurz in der plattformhaltigen Kanalisation umher. Die ersten vier Levels könnt ihr direkt anwählen, die weiteren Ebenen müßt ihr Euch erst mühsam erkämpfen. Den zahlreichen Gegnern könnt ihr beherzt auf die deformierten Schädel springen oder geschickt ausweichen. Neben diesen fiesigen Fieslingen sorgen ein knackiges Zeitlimit und unzählige Hindernisse auf Eurer rasenden Spur für Kurzweil. Zum Glück seid ihr recht beweglich auf Eurem Board und könnt Euch bücken oder einen Sprung machen. Am Ende von vier ausgesuchten schwierigen Levels prüfen vier rollende Obermonster Eure Fahrkünste. Damit die Skater-Karriere nach drei Leben nicht unweigerlich beendet ist, dürft ihr unterwegs Extraleben, Pizzas und Eisstücke auf sammeln, die die Energie wieder aufrichten. Für jeden zur Strecke gebrachten Gegner dürft ihr Bonuspunkte einfahren. Immer wenn ihr um 30.000 reicher seid, gibt es ein Extraleben. *vv*

Hui, das ist aber mal ein furioses Spiel für unser aller Lieblings-Game-Boychen. Mit Bad'n Rad düst man demmaßen dynamisch durch die Gegend, daß es dem Spieltester, trotz vorgerückten Alters, selber in den Waden zuckt. Die vorwärtstreibende Musikbegleitung unterstützt dabei aufs schönste die Skat-



tour. Ein Pluspunkt auch das Level-Design: Die Mischung aus etwas ruhigeren Plattform-Leveln und sehr schnellen Vertikal-Scrollen, die zudem unter argem Zeitdruck gefahren werden müssen, sorgt trotz einfacher Steuerung für schweißnasse Hände. Bad'n Rad ist ein Geschicklichkeitsspiel der Oberklasse





Amiga Magazine hat für  
Sachverständige, die es werden wollen den  
großen Extrateil  
Amiga Play.

Amiga Magazine hat für  
Sachverständige, die es werden wollen den  
großen Extrateil  
Amiga Play.

Amiga Magazine prüft Spiele auf  
Herz und Nieren - für  
besonders schwere Fälle  
gibt es die Tips&Tricks.

Amiga Magazine hat für  
Anfänger, Fortgeschrittene  
und Profis aktuelles Know-  
how.

Animation.

Sie innerhalb von acht

8013 Haar widerrufen

# test Heft

Abonnement können Sie  
auch telefonisch unter



## BESTELLCOUPON

Senden Sie mir bitte eine kostenlose Ausgabe Amiga Magazine zum Kennenlernen. Erhalten Sie 10 Tage nach Erhalt der Testausgabe von mir keine schriftliche Absage, möchte ich Amiga Magazine weiterhin beziehen. Ich erhalte Amiga Magazine dann regelmäßig frei Haus zum günstigen Jahresabpreis von 79 DM (Auslandspreis zzgl. Porto). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit ohne Frist kündigen. Den Betrag für noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name Vorname

Strasse Hausnummer

PLZ Wohnort

Ich bezahle das Abonnement: vierteljährlich (19,75DM) halbjährlich (39,50DM) jährlich (79,- DM)

Geldinstitut

Kreditinstitut: BIZ

Zeitschrift: Amiga

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Benenne Unterschrift

Ich erlaube Ihnen hiermit meine interessante Zeitschriftenangebots auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen)

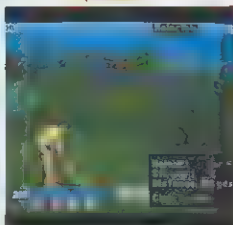
Stefan Grawert

04. AC 10 15  
**AMIGA**



## SPEICHER MICH

## PGA Tour Golf



PGA ist endlich da (Mega Drive)

Die überaus unterhaltsame Sportsimulation "PGA Tour Golf" hat den Sprung vom PC auf das Mega Drive ganz gut überstanden. Ihr treibt hier gegen eine ganze Horde computergesteuerter Computerspieler beim Kampf ums liebe Preisgeld an. Spielstände und Statistiken können auch bei der Modifiers dank eingebauter Batterie gespeichert werden. Beim Bildaufbau der 3-D Grafik gibt es keine störenden Wartezeiten. Lediglich während des Abschlages wird das Programm etwas langsamer. Die Umsetzung ist spielerisch gelungen, aber technisch ein wenig lieblos. Die wenig spektakuläre Grafik hätte man auf dem Mega Drive wesentlich farbentröher gestalten können.

Diesem Schöneisefern zum

Trotz sticht PGA Tour Golf den Golfkonkurrenten auf dem Mega Drive, "Arnold Palmer Tournament Golf", in Sachen Spielwitz und Steuerung aus. Wer ein unkompliziertes, aber spielerisch ansprechendes Golfmodul für sein Mega Drive sucht, kann zugreifen.

hl

STECK BRIEF

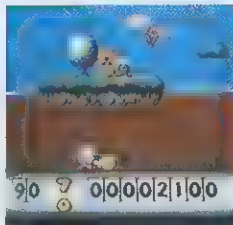
Genre: Sport  
Hersteller: Electronic Arts, Zirkapreis: 120 Mark

MEGA DRIVE 85%

Grafik: 70% Sound: 38% Schwierigkeit: mittel

## FEUCHT HINTER DEN OHREN

## James Pond



Armer Pond: Auf der Konsole fühlt er sich nicht heimisch.

Electronic Arts hat sich mit der Umsetzung des Amiga-Spiels "James Pond" nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Dabei hätte der Geschicklichkeits- und Actionspaß um den zähnefleischenden Agentenfisch auch auf dem Mega Drive das Zeug zum Hit gehabt. In zwölf Missionen (von "License to bubble" bis "From Se laide with love") rettet Pond bedrohte Meerestiere, entsorgt Altschrott und stoppt garstige Oilecks. Mit Luftbasen setzt sich der Agent gegen die fischen Feinde zur Wehr.

Die spielerischen Qualitäten konnten auch die etwas schlampigen Electronic-Arts-Entwickler nicht ganz abblenden; nach wie vor überrascht Pond mit netten Gags und geheimen Extras. Vor allem grafisch (und in Anbetracht

der Hardware-Power der Konsole) macht der Mega-Pond im Vergleich zu seinem Amiga-Bruder jedoch einen mickrigen Eindruck. Wer das putzige Spielprinzip mag, wird zwar trotzdem noch seinen Spaß haben. Electronic Arts sollte sich jedoch in Zukunft mehr Mühe geben.

ww

STECK BRIEF

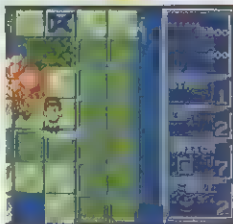
Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Electronic Arts, Zirkapreis: 120 Mark

MEGA DRIVE 71%

Grafik: 68% Sound: 63% Schwierigkeit: mittel

## WIRRRER HÜPFER

## Trampoline Terror



Hüpf mich, ich bin ein außerirdisches Trampolin (Mega Drive)

In "Trampoline Terror" besteht die Aufgabe der Bösewichter aus 32, in alle Richtungen scrollenden, Etagen. Jede Etage setzt sich aus einer Unzahl von Trampolinen zusammen. Da neben sind in jedem Level Schalter versteckt, die die Selbstzerstörung auslösen. Eure Aufgabe besteht darin, möglichst geschickt über die Felder zu hüpfen und alle Bombenschalter zu betätigen. Jedes Feld hat dabei einen bestimmten Hüpfquotienten. Benutzt ihr ein Feld zu oft, steht Euch ein langer Fall und der Verlust eines Lebens bevor. Dasselbe passiert Euch natürlich auch, wenn Ihr von einem der zahlreichen Etagenwächter berührt werdet. Diesen Burschen müßt Ihr entweder hüpfend ausweichen oder sie mit einem Wurfgeschloß erlö-

sen. Unser Held segelt ziemlich unmotiviert durch die Gegend. Da immer nur ein kleiner Abschnitt des Levels zu sehen ist, kann es passieren, daß man genau in einen Gegner springt. Ein Hüpler zuviel und ein Leben ist futsch. Da man auf Paßwörter verzichtet hat, ist schnelle Frustration einprogrammiert.

vw

STECK BRIEF

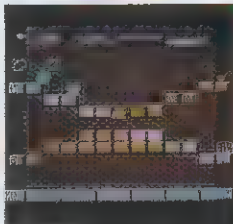
Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Dream Works, Zirkapreis: 80 Mark

MEGA DRIVE 39%

Grafik: 41% Sound: 38% Schwierigkeit: leicht

## KLASSISCH GEKONTERT

## Solomon's Key



Der Schlüssel öffnet den Ausgang (NES)

Wer meint, daß Tüftelspiele erst mit "Tetris" ins Leben gerufen wurden, der kennt Tetris. "Solomon's Key" nicht. Bereits 1987 erfreute sich der interessierte Geschicklichkeitsfan großer Beliebtheit. Zuerst überlebte er die Spielhallen, kurze Zeit später die Computer Funks. Ab sofort dürfen auch NES-Besitzer um die 50 bildschirmfüllende Knobel-Levers lösen. Ihr steuert einen kleinen Zauberer, der quadratische Steine setzt und wieder verschwinden lassen kann. Auf diese Weise müßt Ihr Euch einen Weg um Hindernisse und Gegner herum, über Bonusgegenstände bis hin zum ersten Schlüssel bahnen. Sobald dieser in Euren Händen ist, öffnet sich der Ausgang. Dank durchdachter Levels ist Solomon's

Key auch nach der Anfangsbegeisterung noch fessend. Nur wer flinke Reaktionen beweist und kombinatorisch denkt, wird die knackigen Levels ösen. Dummerweise gibt's kein Paßwort, was nach einiger Zeit ganz schön nervt und zu Punktabzug führt.

mg

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Tecmo, Zirkapreis: 80 Mark

NES 64%

Grafik: 58% Sound: 40% Schwierigkeit: mittel



# Holt Euch jetzt schon das zweite Heft!

# VIDEO GAMES

## Hier ist die einmalige Super-Chance für alle Videospiele-Fans!

Gehört jetzt zu den Ersten und bekommt Ausgabe 2 von VIDEO GAMES brandaktuell in Eure Hände. Noch bevor sie am Kiosk ausliegt. Bestellt einfach mit der Karte rechts. Dann schnappt Euch keiner mehr das letzte Exemplar vor der Nase weg. Ihr bekommt VIDEO GAMES Nr.2 druckfrisch, in der ersten Juni Woche nach Hause geschickt.

## Spiele, Spiele, Video-Spiele!!

Unsere Redaktion testet für Euch die besten Videospiele der Welt und stellt sie in VIDEO GAMES vor!

## Die drei wichtigsten Vorteile:

### • Der Heft Vorteil!

Ihr sichert Euch die zweite Ausgabe von VIDEO GAMES. Garantiert. Keiner kann Euch das letzte Heft vor der Nase wegschnappen.

### • Der Zeit Vorteil!

Ihr habt VIDEO GAMES, das Special von Power Play, noch bevor es am Kiosk ausliegt

### • Der Liefer-Vorteil!

Ihr könnt es Euch zu Hause beruhigt bequem machen. VIDEO GAMES Nr.2 kommt von ganz alleine!



## RÜSTIGER RENTNER

## Road Busters

**T**reffpunkt der Spieleantiquitäten. Die Autobaure "Road Busters" hat längst Klassikerstatus erreicht und auch das Nintendo Entertainment System gilt technisch als Veteran. Die beiden grauen Panther zeigen aber bei der neuen NES-Umsetzung von Road Busters, was in ihnen steckt. Technisch und spielerisch läßt sie keine Wünsche offen und holt Erstaunliches aus der Hardware heraus.

Ihr steuert ein bewaffnetes Auto durch 50 Autobaurenschnitte, auf denen die Hölle los ist. Teilern den kühlen auf der Fahrbahn herum, Geschütze am Straßenrand haben Euch im Visier und eine Kollision mit einem anderen Fahrzeug kostet wertvolle Zeit. Nur gut, daß Ihr zurückschauen und manchmal sogar eine Extrawaffe



In den grünen Kugeln ist Reservebenzin (NES)

auf sammeln könnt. Dank guter Steuerung, ausgeklügeltem Punktesystem und raffiniert gestalteten Levels macht es hier riesig Spaß, ein Road Baster zu sein. Wie wir erst vor Redaktionsschluß erfahren haben, wird das Modul leider erst im Herbst in Deutschland erscheinen. *hl*

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Mindscape, Zirkapreis: 100 Mark

**NES 73%**

Grafik: 76% Sound: 33% Schwierigkeit: mittel

## NUR FLIEGEN IST SCHÖNER

## Balloon Kid

**A**lices kleiner Bruder liebt Ballons. Über alles. Eines Tages hat er so viele davon aufgeblasen, daß er auf Nimmerniedersinken im Himmel verschwunden ist. Ihr müßt Euch nun ebenfalls in einen dieser aufgeblasenen Kugeln schnappen und den verwehten Burschen erlösen. In acht von links nach rechts scrollenden Landschaften heißt es, möglichst alle durch die Gegend segelnden Ballons und Power-Ups einzusammeln. Daneben müßt ihr garstigem Gekier ausweichen das Eure Ballonfahrt mit Stacheln, Schnäbeln und Klauen beenden will. Geht den Ballons die Puste aus, kämpft Ihr Euch hüpfend und springend über den Bildschirm. Im Zwei-Spieler-Modus liefert Ihr Euch einen heißen Ballonkampf mit einem



So ein Ballon ist ein zerbrechliches Ding (Game Boy)

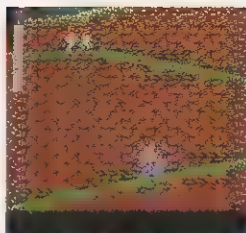
Freund "Balloon Kid", anfangs noch recht simpel, entwickelt sich schon bald zu einem vertrackten Geschicklichkeitsspiel mit langer Spielzeitgarantie. Bis man die Steuerung im Griff hat, zerplatzen die Ballons und Spielerräume gleich senerweise. Bonusrunden und Extraenergie-Ballons sorgen für luftigen Dauerspaß. *vw*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Nintendo, Zirkapreis: 50 Mark

**GAME BOY 60%**

Grafik: 52% Sound: 53% Schwierigkeit: mittel



## Ghouls'n Ghosts

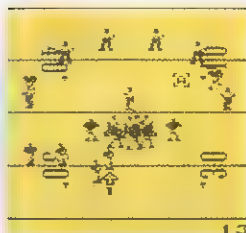
Nach einiger Wartezeit erscheint der wackere Rittersmann aus dem Act on Spiel "Ghouls'n Ghosts" auch für das Master System. Spielerisch hat sich an dieser Version gegenüber dem Automatenworbild kaum etwas geändert. Durch ein halbes Dutzend Levels steuert Ihr ein Rittersprie, das hüpfen, rennen, sich ducken und Monster abschleßen kann. Die übliche technische Ausführung verleiht aber dem Master System-Besitzer fast jeden Spielspaß. Nur der Sound ist eine gelungene Adaption. *mh*

Genre: Action  
Hersteller: U.S. Gold  
Zirkapreis: 90 Mark

**MASTER 38%**

Grafik: 56% Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel



## NFL Football

American Football auf dem Game Boy? Ist da die Zwergkonsole mit dem Schwarzwelbloschirm nicht ein wenig überfordert? Leider ja. Auch wenn sich ein renommiertes Softwarehaus wie Konami redlich mühte, ist bei "NFL Football" nur Murks herausgekommen. Das Gewusel dutzender von hell und dunkelgrünen Minimännchen auf dem Spielfeld ist unübersichtlich hoch drei. Trotz versuchter Hilfestellung per Pfeil erkennt man den Spieler den man gerade steuert, nur selten. *hl*

Genre: Sport  
Hersteller: Konami  
Zirkapreis: 60 Mark

**GAME BOY 24%**

Grafik: 36% Sound: 60%

Schwierigkeit: schwer



## Paperboy

Das steinalte Geschicklichkeitsspiel um einen radelnden Zeitungsjungen macht ein Videospielsystem nach dem anderen unsicher. Nach Master System und Lynx steuert der "Paperboy" jetzt das Nintendo Entertainment System ab. Diese neue Version ist verblüffend gut. Steuerung und Spielbarkeit sind tadellos, die Grafik geniert eher schlicht, der Sound recht spritzig. Die Mischung aus Zeitungwerfen und Hindernisausweichen ist ganz putzig, auch ein wenig z. simpel. *hl*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Mindscape  
Zirkapreis: 75 Mark

**NES 60%**

Grafik: 48% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel



## Super Volleyball

Diese 1:1-Umsetzung des gleichnamigen PC Engine-Titels macht niemanden so richtig glücklich. Das Volleyballspiel scheitert hier grafisch schlicht und unübersichtlich von der Seite gezeigt. Verdrückt bereitete dem Normaleuropäer zu. Berdem die Masse an japanischen Bildschirmtexten, die das Modul nahezu unspielbar machen. Fernsinnige Features wie das Ändern der Mannschaftsaufstellung lassen sich deshalb nicht auskosten. Laßt lieber die Finger von dieser undurchsichtigen Angelegenheit. *hl*

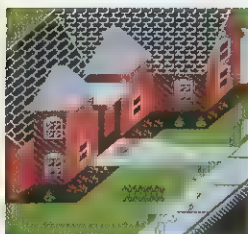
Genre: Sport  
Hersteller: Video System  
Zirkapreis: 60 Mark

**MEGA DRIVE 40%**

Grafik: 43% Sound: 34%

Schwierigkeit: schwer





## Paperboy

Zeitungsburschen haben es auf dem Game Boy nicht leicht. Die Umsetzung des Geschicklichkeitsspiels "Paperboy" auf Nintendos tragbare Konsole ist erschreckend durftig ausgefallen. Die mageren Grafik ist so fuzziig, daß der Spieler kaum einen Briefkasten von einem Hindernis unterscheiden kann. Zudem sorgt die träge Steuerung schon nach kurzer Zeit für gewaltige Frustrationen. — Zu oft passiert es, daß der Spieler einem Hindernis nicht mehr ausweichen kann. Schade drum. *mh*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Mindscape  
Zirka-Preis: 50 Mark

**GAME BOY 33%**

Grafik: 34% Sound: 32%

Schwierigkeit: schwer



## Rolan's Curse

Ein böser Zauberer hat das Land Rolan besetzt. Im "Zelda"-Stil steuert Ihr nun einen oder per Dialogkabel zwei Rittersteute übers Land und durch zahlreiche Dungeons, die aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Per Knopdruck säbelt das Heldensprite Monster weg, die sich ihm in den Weg stellen. Ihr müßt, um an den Zauberer heranzukommen, vier einzelne Missionen erfüllen. Spielschön bietet Rolan's Curse auf Da-Ja-er etwas zu wenig Abwechslung, um zu begeistern. *mh*

Genre: Action Adventure  
Hersteller: American Sammy  
Zirka-Preis: 60 Mark

**GAME BOY 59%**

Grafik: 61% Sound: 60%

Schwierigkeit: leicht



## King of the Zoo

In "King of the Zoo" müßt Ihr gegen fünf unterschiedlich starke Gegner Eure Künste als Ballroller zeigen. Derjenige, der zuerst seine fünf Bälle auf die andere Seite des Spielfelds befördert und dabei den Gegner umwirft, ist König im Zoo. Einige Grafikelemente dieses Geschicklichkeitsspiels sind zwar ganz putzig, das Spielprinzip langweilt jedoch im Dauerlief. Da kann auch der Zwei-Spielermodus nichts mehr rausreißen. Als Japanimport heißt dieses Modulo übrigens "Penguin War". *vw*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: ASCII/Nintendo  
Zirka-Preis: 50 Mark

**GAME BOY 41%**

Grafik: 29% Sound: 33%

Schwierigkeit: mittel



## Duck Tales

Capcom entwickelt sich zu einer Game-Boy-Macht. Nach dem exklusiven "Gargoyle's Quest" präsentiert er mit "Duck Tales" erneut ein gutes Spiel. Der grafisch ordentliche Geschicklichkeitstest führt Euch durch fünf unterschiedliche Levels. Ihr steuert Onkel Dagobert mit Hut und Spazierstock (seine Waffe) ausgestattet, auf seiner Suche nach der verschollenen Verwandtschaft. Viel Jump'n'Run und etwas Act on Adventure-Touch (der Weg ist nicht vorgeben) zeichnen Duck Tales aus. *mg*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Capcom  
Zirka-Preis: 60 Mark

**GAME BOY 67%**

Grafik: 68% Sound: 61%

Schwierigkeit: mittel



## Power Mission

Schiffe versenken leichtgemacht. Mit dem taktischen Spektakel "Power Mission" können sich ein bis zwei Spieler die Zeit vertreiben. In insgesamt elf unterschiedlichen Szenarios steuert Ihr einen von sieben Flottenverbänden. Jede Flotte setzt sich aus sechs unterschiedlichen Einheiten zusammen. Ziel ist es, das gegnerische Flaggschiff zu versenken. Die unterschiedlichen Verbände und Missionen sorgen ebenso wie ausgereifte taktische Anforderungen für ausreichend Abwechslung. *mh*

Genre: Strategie  
Hersteller: NIVIC  
Zirka-Preis: 60 Mark

**GAME BOY 71%**

Grafik: 38% Sound: 34%

Schwierigkeit: schwer



## Cyber Combat Police

In dem Actionspiel "Cyber Combat Police" steuert Ihr einen Cop der Zukunft. Zu Beginn kann sich Euer Polizist nur mit gezeigten Fußtritten verteidigen. Durchs Aufammeln von speziellen Behältern verwandelt sich der Durchschnittscop in einen Ropocop-Version. Grafisch präsentiert sich Cyber Combat Police recht angenehm, spielerisch wird allerdings nur Durchschnittliches geboten. *mh*

Genre: Action  
Hersteller: Face  
Zirka-Preis: 100 Mark

**PC-ENGINE 53%**

Grafik: 64% Sound: 58%

Schwierigkeit: leicht



## Tiger Heli

Zehn lange Levels wird vertikal gescrollt und geballert, was das Zeug hält. Trotz der acht Schwierigkeitsgrade ist das Actionpektakel höllisch schwer — nur für Profis geeignet. Im Vergleich zur PC-Engine-Version kommt es mir selbst auf "Easy" einen Tick schwerer und dadurch gelegentlich unfair vor. Alles in allem: technisch ordentlich (ab und zu wird's langsamer), grafisch solide (wie PC-Engine), musikalisch hervorragend (anlassliche Soundeffekte), spielerisch nach wie vor überzeugend. *mg*

Genre: Action  
Hersteller: Treco  
Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE 80%**

Grafik: 68% Sound: 80%

Schwierigkeit: schwer



## Revenge of the Gator

Wer unterwegs gerne eine Partie Flipper, der ist mit "Revenge of the Gator" bestens bedient. Selbst wenn man alle auf Computer- und Videospielsystemen bekannten Flipper zusammennimmt, endet das krokodillastige Spektakel in der Spitzengruppe. Bewegung und Abprallverhalten der Kugel sind realistisch, die Grafik schmückt, der Sound gilt Dank zusätzlichen Bonusspielen und einem Zwei-Spieler-Modus ein absolutes Kassamodul. *mg*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: HAL/Nintendo  
Zirka-Preis: 60 Mark

**GAME BOY 72%**

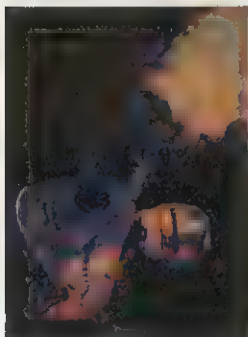
Grafik: 67% Sound: 69%

Schwierigkeit: mittel

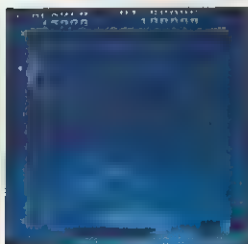


Jalecos aktueller Spielautomat erinnert an den Actionklassiker "R-Type". Bei **Earth Defense Force** scrollen die Levels konstant von rechts nach links und sind mit allerhand fantasievollen Aliens gepflastert. Bei der Masse an Feinden kommt natürlich der Auswahl an Extras viel Bedeutung bei. Ein Quartett von verschiedenen Zusatzwaffen steht bereit. Diese unterscheiden sich allerdings meist nur darin, daß manche flächendeckend arbeiten, während der Rest für gezielten Punktbeschuß einzusetzen ist. Außerdem könnt Ihr Euch zwei Satelliten angeln, die sich ober- bzw. unterhalb des Raumschiffs plazieren. Alles in allem bietet **Earth Defense Force** wenig Aufregendes. Man ballert sich relativ lustlos von Level zu Level, um durchschnittliche Grafiklandschaften zu erkunden.

Bleihaltig ist auch die zweite Actionneuheit, die Besitzer eines Neo Geos demnächst zu Hause spielen dürfen. **Ghost Pilots** heißt der aktuelle Vertikal-Scroller von SNK. Auch wenn das Spiel keine bahnbrechenden Ideen präsentiert, so ist es doch ganz unterhaltsam. Wer Oldies wie "Flying Shark" schätzt, der wird am ehesten



Titelheld Robocop gibt den Startschuß zum zweiten Teil



Earth Defense Force



**Die actionlastigen Arcade-Neuheiten stehen diesen Monat allesamt unter dem Motto "Einer gegen alle". In der örtlichen Spielhalle ist zur Zeit Ballern pur angesagt.**



Das neue Neo-Geo-Spiel Ghost Pilots scrollt vertikal

Titel	Hersteller	Beschreibung	Wertung
Earth Defense Force	Ialeco	Ungeheuerer horizontaler Scroller in R-Type-Manier	für Fans
Ghost Pilots	SNK	vertikal scrollende Shoot 'em up mit üblichen Extras	durchschnittlich
Robocop 2	Data East	Actionlastiges Schurken-spiel mit vielen Zwischenszenen	durchschnittlich

Die Rangfolge der Wertungen: hervorragend (5), sehr gut (4), gut (3), befriedigend (2), mangelhaft (1).  
Anmerkungen: "durchschnittlich" für Fans und "mangelhaft" für Normalsterbliche.

an **Ghost Pilots** Gefallen finden. Extrawaffen ergattert man sich auf die übliche Methode: Einige Gegner hinterlassen bestimmte Symbole, die für mehr Feuerkraft, Bonuspunkte und Smart-Bomben stehen. Da es bis heute noch kein vernünftiges Ballerspiel für das Neo Geo gab, ist **Ghost Pilots** willkommen.

Zur Abwechslung steuert Ihr mal kein Raumschiff in **Robocop 2** von Data East. Der Edelmetallcop hat erneut gegen verbrecherische Elemente seinen Mann zu stehen. Nachdem im Vorspann digitalisierte Szenen aus dem Film als Appetizer dienten, kann die Jagd auf die Schurken losgehen. Punkter mit doppelköpfigen Äxten gehören noch zu den harmloseren Widersachern. Nachdem sich **Robocop** einige Zeit von links nach rechts durchgeballert hat, wird auf "Operation Thunderbolt"-Szenerie umgeblendet. Nach diesem Pseudo-3-D-Intermezzo geht's im üblichen Stil weiter. Im Lauf der Zeit landet man sogar auf einem Pick-up-Truck, der in höllischem Tempo die Straße entlangbraust. Schließlich erwartet **Robocop** ein Zwischenspiel, wo in bester "Track & Field"-Manier schnelles Feuerknopfdrücken gefragt ist. Trotz der vorgekauften Abwechslung ist **Robocop 2** nur ein durchschnittliches Actionspiel, das sich dem biederen Niveau des Kinofilms angleicht.

Clare Edgeley/mg



Wie der Film, so das Spiel: Robocop II ballert aus voller Kraft



GREENPEACE



Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!  
Für Ihre Kosten habe ich 3,60 DM in Briefmarken beigelegt

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11

Spendenkonto: Nr. 2061-206, PGiroA Hamburg, BLZ 200 100 20

Die Antarktis wird ein  
Weltpark für alle.

Wenn wir Menschen  
draußen bleiben.

**BONICO**  
IHR SOFTWARE PARTNER

**BONICO-NEWS**

**Wußten Sie,**

daß es zwei der besten Spiele der  
Jahre **1989** und **1990** nun in einer  
COMPILATION gibt?

Nein?

Und sie werden auch noch zum  
**halben Preis** angeboten!

Wirklich!!

**SIM CITY + POPULOUS**

die absoluten Super-Hit-Spiele bringt  
**BONICO** gemeinsam auf den Markt.

**Natürlich mit deutscher  
Anleitung!!!**

ZITATE:

Heinrich von POWER PLAY:

"Populous beweist eindrucksvoll, daß Stra-  
tegiespiele keine abstrakten Langweiler  
sein müssen. Wer einmal Blut geleckt und  
seine ersten Erdbeben ausgelöst hat,  
kommt nicht so schnell vom Computer  
weg."

Michael von POWER PLAY:

"Wer immer auf Bürgermeister und Politiker  
schimpft, sollte mal eine Runde Sim City  
spielen. Die 16-Bit-Versionen von Sim City  
kann ich nur wärmstens empfehlen."



COMPACT DISC

The KNACK SERIOUS FUN



**The Knack:  
Serious Fun**

Wer erinnert sich noch 1979 lieferten The Knack mit "My Sharona" die erfolgreichste Single des Jahres in den USA ab. Beim Wiederveröffentlichungsalbum haben sich die Männer um Frontmann Doug Fieger leider nichts viel Neues einfallen lassen. Handwerklich sauberer Mainstream Rock'n'Roll wird geboten, die Qualität der Kompositionen schwankt von Song zu Song ganz erheblich. Einige Stücke wie "Rocket of Love" oder "Shine" machen richtig Spaß. Unterm Strich eine ganz nette CD, nicht mehr und nicht weniger. *hl*

Charisma CDCUS 4  
47:29 Minuten / 12 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
durchschnittlich

COMPACT DISC



**LL Cool J: Mama  
said knock you out**

Eisenhart, spröde und kompromisslos ist LL Cool J's neueste. Schon das Titstück "Mama said knock you out" ist ein extremer Bass-, Gehör- und Tanzbelastungstest. Rap-ungewohnte Ohren sollten es lieber mit "To da break of Dawn" oder "Around the way girl" probieren. Und wer immer noch nicht glaubt, daß Rap auch sehr cool/sanft sein kann, sollte "6 Minutes of pleasure" aufliegen und sich mit Freundin/Freund in Kuschelposition beggeben... *al*

CBS 467315  
61:44 / 14 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

COMPACT DISC



**Matt Bianco: The  
Best of**

Es waren die seligen Zeiten, als Sade mit Sado Maso-Praktiken verwechselt wurde, bunte Drinks 5,50 kosteten und wir alle noch jünger waren, da dudelte aus ausgedehnten Kneipenlautsprechern die unsterblichen Matt Bianco-Ohrwürmer. Die "Doodah Uuhh Aaah" Quote in den Refrains liegt zwar knapp an der Schmerzgrenze, aber die meisten Songs klingen immer noch erstaunlich frisch. Unentschlossene listen die Weltschmerznummer "More than I can bear" oder das knackige "Who's side are you on?". *al*

WEA 9031-72590-2  
70:45 Minuten / 16 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
durchschnittlich

COMPACT DISC



**K.T. Oslin: Love in  
a small town**

Wer meint, daß erfolgreiche Sängerinnen maximal 30 Lenzte zählen dürfen, dem wird von der knapp 50jährigen K.T. Oslin musikalisch eine deftige Abreibung verpaßt. Ein Großteil der gefühlvollen Songs zählen zu den Meisterwerken moderner Pop/Country-Musik. Die wunderschönen Stücke gelten zu keiner Zeit ins Trange ab oder passen zum Schubladendenken vieler europäischer Musikmacher. Texte und Musik bilden eine verschworene Gemeinschaft. So schön kann leise Musik sein. *mg*

RCA PD90545  
34:29 Minuten / 10 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

COMPACT DISC

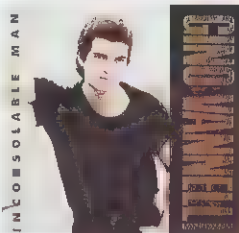


**Queen: Innuendo**

Spulen Sie auf "The Miracle" noch ab, so kennen Queen die Popmusik gekannt ab. Das aktuelle Opus "Innuendo" zu ihren Wurzeln zurück. Bombastisch, ein bisschen heavy, ziemlich verspielt und getragen von stimmigen Vocal-Arrangements, die satt klingen wie in alten Tagen. Der nostalgische Sound unter dem wenig einfallreichen Songmaterial. Das klingt ja alles ganz witzig, aber ohne gute Melodien verkommen einige Nummern zum Soundbrei. Mit diesem Album werden Queen die alten Fans zufrieden stellen, aber keine neuen dazugewinnen. *hl*

Parlophone CDP 79 5887 2  
53:49 Minuten / 12 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
durchschnittlich

COMPACT DISC



**Gino Vanelli:  
Inconsolable Man**

Neben zwei verunglückten Discoanbiederungsnummern bietet Gino Vanelli Neue nur Erfreuliches. Die überwiegend sanften Stücke gehen ins Ohr. "Sunset in L.A." ist eine brillante Mixtur aus Mercurio und Mitschnitprhythmus. "If I should lose this Love" ein schicksalsschwerer Seufzer und ein Schlag der zartbitteren Art. Zur Auflockerung gibt es auch ein paar poppige Gasenhauer. Neben The Time of Day drängt sich vor allem das Titstück als Singleauskopplung auf. *hl*

Dreyfus/Polygram 843639-2  
46:48 Minuten / 10 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

A

Heinrich  
und  
vorne  
natun

Kindling  
werden  
nicht  
dannach  
was die

hören  
anschauen  
Die

wir keine Punkte  
stelen die vo  
nicht

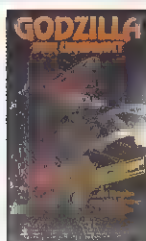
Diese rechen  
herauswend  
über empfehlens  
wert, durch  
schnittlich und für  
Fans die in zu einem  
niederschmetternden







## VIDEOFILM



## Godzilla

Japans Leib und Magenmonster kehrt nach einigen Jährchen Bidschrimasinez wieder zurück: "Godzilla" (mit einem extragroßen "G"). Die radioaktive Urwechse hat Ende der 60er bis Mitte der 70er Jahre in unzähligen Schaustreifen die Hauptrolle gespielt. Das Strickmuster der Filme war immer gleich und beliebig austauschbar: Ob so oder im Kampf mit anderen Urwechsen, der Gummi-Godzilla fraß sich durch japanische Hauptstädte, walzte Armeen nieder und wurde dank Superwaffen erfolgreich vertrieben — bis zum nächsten Film. Im Laufe der Jahre mülerte der G-gant zum Lieblingsmonster der Nation. Nachdem aber High-Tech-Filme mit Robotern hier statt Monster dort immer mehr in Mode kamen, versank Godzilla in der Aservatenkammer.

Am Prinzip des neuesten Godzilla Films hat sich seit den Urtagen nichts geändert. Godzilla wacht aus einem längeren Schlälchen in einem Vulkan auf, plättet die japanische Armee, haut eine Großstadt zu Schutt und Asche und prügelt sich mit einer genetisch gezüchteten Killerrose (Monsterpflänzchen Audrey wirkt dagegen wie ein harmloses Butterbrotchen).

Eines muß man den japanischen Filmemachern anrechnen: Sie assen sich auf keine wilden Experimente ein. Der neue Godzilla sieht in seiner Gummihaut genauso aus wie der alte. Selbst Inkeitschneid glaubt man, daß die Zeit anno '65 stehengeblieben ist. Eine ausgelassene Handlung darf man ebensowenig erwarten wie Spitzendialoge und hervorragende Schauspieler, die hier auch absolut nebensächlich sind. Aber es mag sowas: Es gibt Filme, die sind so schlecht, daß sie schon wieder gut sind. *mh*

**Regie:** Kazuki Omori  
**Produzent:** Tomoyuki Tanaka, Shugo Tomiyama  
**Drehbuch:** Kazuki Omori  
**Darsteller:** Kunihiko Mitamura, Yoshiko Tanaka, Masanobu Kuga  
**Laufzeit:** ca. 100 Min.  
**FSK-Freigabe:** ab 12 Jahren  
**Videoanbieter:** Empire  
**POWER-WERTUNG:** für Fans

## VIDEOFILM



## China O'Brian

Gesetzeschüter haben es wahrlich nicht leicht. Das muß auch Polizistenmädchen China O'Brian (Cynthia Rothrock) erkennen. In einer Notwehrsituation erschießt sie einen Jugendlichen und quittiert daraufhin ihren Dienst. Nach dem China Dienstpistole nebst Abzeichen ihrem Boß auf den Tisch geworfen hat, zieht sie in ihre Heimatstadt zurück. In diesem kleinstädtisch-idyllischen Nest hat sich allerdings einiges geändert. Chinas Papa, der hier als Sheriff seinen Dienst tut, kommt gegen Bosewicht Summer nicht an. Der hat dank tüchtiger Schmiergeldzahlungen die halbe Stadt in der Tasche. Als Papa O'Brian die Bundespolizei um Hilfe bittet, läßt Summer den Sheriff samt Auto in die Luft sprengen.

China will mit Hilfe ihrer Freunde Summer das Handwerk legen. Dazu stellt sie sich als Kandidatin für den Sheriffsposten zur Verfügung. Allerdings wurde die Rechnung ohne den Wirt gemacht: Fiesling Summer möchte einen Helfershelfer zum Gesetzeschüter wählen lassen. Bei der Wahl stellt sich China als Sieger heraus. Es kommt wie es kommen muß: Summer wird sauer, China plus Compagnions (Richard Norton, Keith Cooke) prügeln sich mit fernöstlichen Kampftechniken bis zum Happy End des Films.

Brillante schauspielerische Leistungen und gewitzte Dialoge sucht man in diesem Streifen vergeblich. Bei China O'Brian stellt ganz klar die Action im Vordergrund. Da wird geprügelt, was die Kampfkonste hergibt — erfreulicherweise fließt dabei kaum Blut. China O'Brian ist zwar dank einer einigermaßen durchlaufenden Handlung auch für Normalverbraucher zu genießen, dürfte aber trotzdem eher den Prügelfreund ansprechen. *mh*

**Regie:** Robert Clouse  
**Produzent:** Fred Weintraub, Sandra Weintraub  
**Drehbuch:** Robert Clouse  
**Darsteller:** Cynthia Rothrock, Richard Norton, Keith Cooke  
**Laufzeit:** ca. 90 Min.  
**FSK-Freigabe:** ab 18 Jahren  
**Videoanbieter:** New Vision  
**POWER-WERTUNG:** durchschnittlich

## VIDEOFILM



## Gremlins II

Die mutierten Anarchoechsen, die Gremlins, sind wieder zurück. Die Werbung verspricht viel. Diesmal sollen die schleimigen Bösewichter noch gemeiner und noch heftiger sein als im ersten Gremlins-Streifen. "Gremlins 2" schießt fast nahtlos an den ersten Teil an. Der Held des Vorgängertitels, Vorzeigekind Billy (Zach Galligan), ist mitsamt seiner Vorzeigefreundin (zuckersüß: Phoebe Cates) aus der verwüsteten Vorzeigekleinstadt nach New York gezogen, um dort Karriere zu machen. Beide arbeiten beim selben Brotchenbegeber, dem Baulowen Clamp (unverkennbar eine Parodie auf den Ex-Milliardär Trump). Durch eine Verkettung unglücklicher Zufälle gelangt das Superwuschellier Gizmo (aus dem ersten Film) in das gigantische Bürogebäude Clamps. Natürlich vergeht wenig Zeit, ehe die drei goldenen Regeln im Umgang mit Gizmo (kein Sonnenlicht, kein Wasser und nicht nach Mitternacht füttern) mißachtet werden. Gizmo vermehrt sich durch die Berührung mit Wasser, die Kuschelkollegen füttern die Salatbar des Bürochases leer und mutieren letztendlich zu den bekannten Schuppenstrolchen. Die Folge: Panik und Zerstörung.

Gremlins 2 hat ganz klar einige Highlights — die Handlung gehört dazu, leider nicht. Ohne die herrlich verrückten Monster, die diesmal in mehreren Variationen auftreten (Gremlin-Mädel, Gremlin mit Superhirn, Spinnen-Gremlin), wäre der Film relativ dürrig. Die menschlichen Schauspieler werden von den Gremlins, im wahren Sinne des Wortes, an die Wand gespielt. Leider erreicht Gremlins 2, trotz vieler Spezialeffekte und rasantem Tempo, nicht den Witz und die Spannung seines Vorgängers. *mh*

**Regie:** Joe Dante  
**Produzent:** Michael Finnell  
**Drehbuch:** Charlie Haas  
**Darsteller:** Zach Galligan, Phoebe Cates, John Glover, Christopher Lee  
**Laufzeit:** ca. 98 Min.  
**FSK-Freigabe:** ab 12 Jahren  
**Videoanbieter:** Warner  
**POWER-WERTUNG:** durchschnittlich

## VIDEOFILM



## Short Time

Burt Simpson ist ein Beamter aus dem Bilderbuch. Obwohl er bei der Mordkommission von San Francisco seinen Dienst tut, ist er so schnell nicht aus der Ruhe zu bringen. Außerdem sind es bis zu seiner Pensionierung nur noch ein paar Tage, warum sollte er sich da sonderlich anstrengen? Dem verdienten Ruhestand würde nichts im Wege, würde Burt nicht von seinem Hausarzt erfahren, daß er nur noch zwei Wochen zu leben hat. Zu allem Unglück wird die Lebensversicherung an seine Familie nur ausbezahlt, wenn er im Dienst stirbt. Als treusorgender Ehemann und Vater gibt es für Burt nur einen Ausweg: Er muß in Ausbildung seines Berufes ums Leben kommen.

Simpson wird ein anderer Mensch, meldet sich für die gefährlichsten Aufträge und räumt mit großem Erfolg in der Unterwelt auf. Nur mit der problem-lösenden Kugel will es überhaupt nicht klappen. Selbst eine furiose und atemberaubende Autoverfolgungsjagd bringt nicht den gewünschten Erfolg. Immer sammelt Simpson eine Ehrenmedaille nach der anderen. Das spricht sich natürlich in der Unterwelt rum und die Attacken der Finsterlinge werden immer gewalttätiger. Doch Simpson steht wie ein Fels in der Brandung.

Wer dank des unglücklichen deutschen Verleihs "Nichts als Ärger mit dem Kamikaze Cop" eine der Jolichsten Hollywood amoten erwartet hat, wird angenehm überrascht sein. Short Time ist eine mehr oder weniger ungenutzte Mischung aus natzlichen Actioneinlagen und nachdenklichen Momenten. Die eigentlich tragische Story wird dabei nie zum Vehikel für plumpen Slapstick. Daß sich letztendlich doch noch alles zum Guten wendet, ist das ja Tüpfelchen auf 100 Minuten guter Kino-Unterhaltung. *ww*

**Regie:** Gregg Champion  
**Produzent:** Malcolm R. Harding  
**Drehbuch:** John Blumenthal, Michael Berry  
**Darsteller:** Dabney Coleman, Teri Garr, Matt Frewer  
**Laufzeit:** ca. 100 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 16 Jahren  
**Video-Anbieter:** Highlight  
**POWER-WERTUNG:** empfehlenswert



# BRANDNEU!

# KAOS

Die Betriebssystem-Modifikation für den Atari-ST

## KOMFORTABLER

KAOS 1.4.2 bietet Ihnen: ☐ neue Desktop-Ikons ☐ Eine Schnittstelle zum alternativen Desktop »KAOSdesk« ☐ KAOS 1.4.2 erlaubt deutsche Umlaute in Datei-Namen und -wartet auf Ihre Festplatte. Dadurch ist keine Einschaltverzögerung mehr nötig.

KAOS 1.4.2 hat einen neuen Window-Manager. Außerdem: einen kürzeren und schnelleren Assembler-Code. Mit KAOS 1.4.2 haben Sie 13 KByte mehr RAM-Speicher.

## KOMPATIBLER

## FUNKTIONELLER

KAOS 1.4.2 ist an alle 68000er-Prozessoren angepasst. Es arbeitet erstmalig sogar mit einer 50 MHz-Karte.

Weil Sie einen bis 40% schnelleren Zugriff auf die Festplatte haben, KAOS beschleunigt Ihre GEM-Dialog-Boxen bis über 100%.

## SCHNELLER

## SICHERER

Mit KAOS 1.4.2 beugen Sie Abstürzen vor! KAOS 1.4.2 beseitigt alle bekannten TOS-Fehler.

Bis zum 1. Juli noch

zum

Einführungspreis

von nur 69.-DM

(später 89.-DM).

Auslieferung erfolgt

Mitte Mai!

## KAOS BESTELL-COUPON

Ja, ich bestelle \_\_\_\_\_ Exempl. »KAOS 1.4.2«, die neue Betriebssystem-Modifikation für den Atari ST, zum Einführungspreis von nur 69.-DM (nach 1. Juli 1991 89.-DM) zzgl. Versandkosten.  
Gesamt: \_\_\_\_\_ DM

Name / Vorname \_\_\_\_\_

Straße / Nr. \_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_

PLZ / Ort \_\_\_\_\_

Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben, an: CSJ, KAOS-Bezugs-service Postfach 140 220, 8000 München 5.

Ich erlaube Ihnen, mit interessanten Zeitschriftenangeboten auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).



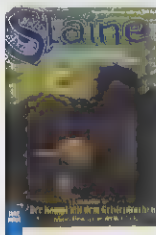


## Grüner Pfeil: Die Champions

Wissenschaftler experimentieren in einem neuen Raumlabor im Orbit mit neuen biochemischen Substanzen. Sie entdecken eine neue Waffe mit unvorhersehbaren Folgen für Natur und Mensch. Bei Reparaturen an der Außenhaut der Station wird diese durch eine Explosion vernichtet. Die Trümmer fallen zur Erde und verglühn in der Atmosphäre — bis auf den Behälter mit dem Experiment. Diese Bombe soll Oliver Queen als grüner Pfeil finden und entschärfen.

Eric Hegmann/Al

**Texter/Zeichner:** Grell/Giordano  
**Verlag:** Hethke  
**Preis:** 12,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
durchschnittlich



## Slaine: Herr des Sonnenreichs

Die Trilogie um den keltischen Herrscher Slaine gehört zu den meistgelobten Comic-Alben Großbritannien. Der mythische König Slaine will das Land vor den bösen Drachenlords beschützen. Dazu muß er eine Allianz aus den vier Stämmen der Erdgötter schmieden. Außerdem sollen die fantastischen "Verbotenen Waffen" von Atlantis zusammengebracht werden. Eine spannende, wenn auch wenig originelle Geschichte in überdurchschnittlichen Bildern.

Eric Hegmann/Al

**Texter/Zeichner:**  
Carlsen ComicArt  
**Verlag:** Bastel Comic Edition  
**Preis:** 14,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

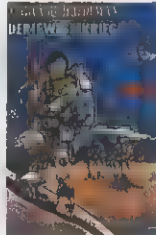


## Freddy Lombard: F-52

Mit Spannung verfolgt die Weltöffentlichkeit den Jungflieger der F-52, die die Strecke von Paris nach Melbourne nonstop in weniger als 24 Stunden fliegen soll. An Bord: Freddy Lombard, Held der Geschichte und Agent X, der obligatorische Bösewicht. Hinzu kommt ein äußerst seltsames Ehepaar, ein entführtes Mädchen und ein widerwärtiger Steward. Die F-52 hebt ab, das Drama nimmt seinen Lauf. Liest sich sehr spannend.

Eric Hegmann/Al

**Texter/Zeichner:** Chaland  
**Verlag:** Carlsen ComicArt  
**Preis:** 16,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
hervorragend

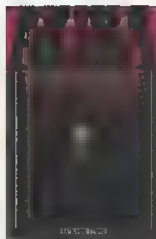


## Der ewige Krieg

Joe Haldemans verarbeitet in seiner mehrfach ausgezeichneten Geschichte seine Vietnam-Erinnerungen. In einer fernen Zukunft hat der Mensch die Zeitreisen möglich gemacht. Dadurch gerät der widerwärtige Krieg mit der außerirdischen Rasse der Tauren zu einem ewigen Gemetzel. Der Konflikt wird über Jahrhunderte ausgetragen, Verständigung zwischen Verbündeten oder Kontakt mit dem Feind ist dadurch nicht möglich. Trotz aller Gewalt ein durchaus pazifistischer Comic, intelligent und nie so wertvoll wie heute.

Eric Hegmann/Al

**Texter/Zeichner:**  
Haldeman/Marvano  
**Verlag:** Carlsen ComicArt  
**Preis:** 16,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
hervorragend



## Akira

In diesem Monat wird die Nation das erste Mal vom Akira-Fieber gestreift. Nach den USA, Frankreich und Spanien kommt die Superserie nun auch zu uns. Die ersten Bände der über 2000 Seiten starken SF-Saga erscheinen parallel zum Start des gleichnamigen Zeichentrickfilms. Moebius hat Akira den "Hardrock-Comic der 90er Jahre" genannt. Die New York Times sprach von einem Meisterwerk.

Japan im Jahre 2030. Die Welt erholt sich gerade vom 3. Weltkrieg, der nach der Explosion einer neuen Art von Bombe in Tokio ausgelöst wurde. Wissen schafften basteln in ihren Labors an der menschlichen Erbsubstanz. Aus Kindern mit übernatürlichen Kräften muten sie lebende Superbomben.

Auf einer rasanten Motorradverfolgungsjagd trifft der Held der Geschichte, der junge Kaneda, auf eines seiner Kinder. Und damit geraten er und seine Freunde in den Strudel der Ereignisse. Ein Mitglied der Jugendbande wird zu einer mordenden Bestie, die letztlich ganz Neo-Tokio zu zerstören droht. Gewalttätige Widerstandskämpfer suchen nach der ultimativen Geheimwaffe "Akira" und müssen sich dabei gegen nicht minder gewalttätige Militärs zu Wehr setzen.

Das alles geschieht in einer futuristischen Superstadt voller schwindelerregender Wolkenkratzer und unendlich tiefer Abflutkanäle. Die Kulisser setzt den Menschen, der sich nur durch Gewalt und übermäßigen Drogenkonsum zu helfen weiß. Erschreckend brutale Bilder, die es in diesem Medium nur selten zu sehen gab, wechseln mit wahrhaft atemberaubenden detaillierten Panoramazeichnungen. Die japanische Erzählweise ist ungleich dynamischer als der gewohnte europäische und amerikanische Stil. Die Schnitte sind filigran, die Einstellungen verblüffen mit immer neuen Perspektiven. "Akira" ist eine neue Dimension des Comic, erschreckend und faszinierend zugleich. Und sicher ein Werk, das künftigen Comic-Romanen Wegweiser sein wird.

Eric Hegmann/Al

**Texter/Zeichner:** Katsuhiro  
Otomo  
**Verlag:** Carlsen ComicArt  
**Preis:** 26,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
hervorragend



## Chaos und Flucht

Paris in einer fernen Zukunft. Das Seine ist ausgetrocknet, das Wasser knapp. Seit ewigen Zeiten hat es nicht mehr geregnet — zumindest kein Trinkwasser. Wenn es gewittert, schütten die Wolken alles zersetzende Säure aus. Eine neue Gesellschaftsstruktur ist entstanden. An der Spitze steht der niemals alternde Prinz Jerom. Ihm dient eine Schar Hölige, die ihn durch permanente Orgien und Jagdveranstaltungen zu zerstreuen sucht. In diesen Kreis aufgenommen zu werden, ist der größte Wunsch zahlreicher normaler Bürger wie des Schlächters Pankraz, der dem ortsässlichen Monarchen seine eigene Tochter Vioara verkauft. Sorgen macht dem karrieresüchtigen Mann sein Zweigebohrer, der laustumme Nikola. Dieser findet die Freunde im Café des alten Barnabas. Hier träumt er von alten Zeiten, als noch Wasser die Kais von Paris umspulte.

Die Zeiten sind mies, werden aber noch mieser. Der machthungrige Herzog Mark bastelt zum Sturm gegen den Palast des Prinzen. Eine mordende Androidin bereitet Tod und Verderben. Eine Revolution löst die Monarchie zugunsten einer Anarchie ab. Jerom, Vioara, Barnabas und Jerom müssen flüchten. Unter dem Schloß finden sie eine ausge-dehnte Kanalsalon — voller Wasser.

Das Duo Clothias/Adamov ergiebt den nun vierten Teil ihres SF-Zyklus "Im Schatten des Neumondes" vor Ein modernes Märchen das vom ewigen Kampf zwischen Gut und Böse erzählt, ohne aber Partei zu ergreifen. Zu verführerisch zeichnet der Franzose Adamov die Kluft zwischen Ewigkeit und Dekadenz. Offensichtlich liebt er die Darstellung von glastischer und gewalttätiger Szenarien. Die Exzesse im Prinzenpalast führen in der deutschen Ausgabe zu "klarerer Bereinigung", wie es der Verlag ausdrückt. "Im Schatten des Neumondes — Chaos und Flucht" gehört eindeutig zu den interessantesten SF-Geschichten. Selten war eine futuristische Vision so düster und so faszinierend.

Eric Hegmann/Al

**Texter/Zeichner:**  
Clothias/Adamov  
**Verlag:** comipust+  
**Preis:** 16,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert





**Das neue Heft mit  
der Diskette ist da!**

**Das Super-Softwarepaket  
für den Amiga-User.**

- "Musical Enlightenment", der Synthesizer auf Diskette. Über 30 Funktionen ersetzen beinahe ein Orchester. Lassen Sie Ihre musikalische Phantasie spielen.
- "Dex": Wer geschickt abkuppert, gewinnt. Dieses Logikspiel fordert auch die letzte Gehirnzelle.
- "Squarestone": Der letzte Stein verliert!
- "Tile": Domino in Farbe.

**Amiga Power-Disk 5 gibt es  
ab 27.3.91 an Ihrem Kiosk**



# PIXEL

Pixel-Romantik in  
"Pyramax":  
Der niedliche Max  
Danger erreicht nach  
einem Gewaltmarsch  
durch die "Säure-  
wälder von Xandar"  
den gesuchten Inka-  
tempel. Drinnen  
geht's gratisch  
wesentlich schlichter  
zur Sache. (ST) ►



Gratisch  
gehört  
auch der C64  
noch nicht zum  
alten Eisen. Zumin-  
dest "Total-Recall".  
Held Arnie Schwarzen-  
egger kommt auf Deutsch-  
lands liebstem Spielcomputer  
glänzend zur Geltung. ▲

Es geht nichts  
über ein erri-  
schendes Vollbad  
und einen Tresor  
von Wolken-  
kratzergröße:  
Dagobert Duck  
planschdt dank  
"Duck Tales" jetzt  
auch auf dem  
Amiga im goldi-  
gen Trocken. ►





# PRACHT



◀ Schuld daran ist nur die Bananenschale: Das fetzige Titelgemälde von "Rolling Ronny" stimmt prima auf die Handlung dieses Jump'n'-Run-Comics ein. (Amiga)



**CONTINUE 6**

◀ **Der Super-Famicom-Kämpfer Hagger pustet um sein Leben und um ein Continuo**





**Erotisch:**  
Das Adventure  
"Sorcerers  
get all the Girls"  
geizt nicht mit  
weiblichen  
Reizen.



**Taktisch:** Das  
neue Rollenspiel  
"Martial Dreams" von  
Origin spielt in der "Ultima"-Welt.



**Praktisch:**  
Der Held in  
dem neuen  
NES-Spiel  
"Rad Gravity"  
kann große  
Sprünge  
machen.



♦ 6 ♦

**erscheint am**  
**10. Mai 1991**

Nachdem wir Euch in dieser Ausgabe die spieleletypischen Knuddelwesen etwas nähergebracht haben, nehmen wir in gut vier Wochen die holde Bildschirmweiblichkeit unter die Lupe. In dem **Erotikreport** geht's hauptsächlich um Mädels, die uns in zahlreichen Programmen mehr oder weniger leicht bekleidet entgegenlächeln. Mittelpunkt der Ausgabe: ein knackiges **POWER-PLAY-MATE**. Tests von allen neuen Computerspielen sind natürlich ebenfalls wieder mit von der Partie. An der Konsolenfront dürft Ihr Euch u.a. auf **R-Type** für den Game Boy, **massig aktuelle NES-Module** und kernige Mega-Drive-Neuheiten (z.B. das Rollenspiel **Fatal Labyrinth**) freuen.





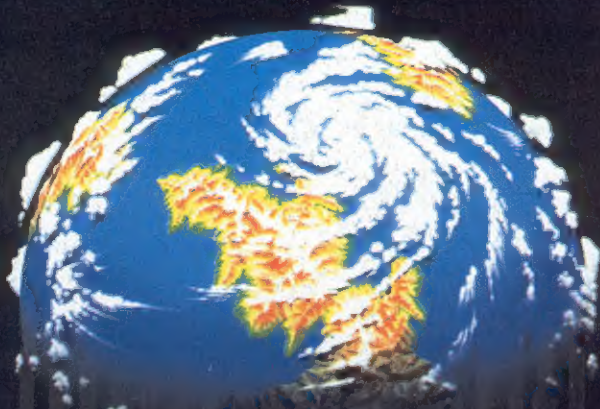
# Test the West!

**Super Geschmack. Super Preis.**

Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN).



# ERLEBEN SIE MODERNSTE SOFTWARE - UNTERHALTUNG!



# SimEarth™

Übernehmen Sie die Verantwortung über einen ganzen Planeten von seiner Entstehung bis zu seinem Tod - 10 Milliarden Jahre später. Schaffen Sie Leben von den Urfängen als einzellige Mikroben bis zu einer Zivilisation, die nach den Sternen greift.



## Der Lebende Planet

Inspiziert durch die Gaia Hypothese von James Lovelock wird in SIM EARTH die Erde als ein lebender Organismus simuliert.

WARENZEICHEN UND COPYRIGHT 1990  
MAXIS UND WILL WRIGHT  
ALLE RECHTE GESCHÜTZT

IBM PC & APPLE MAC



### BONMICO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BONMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spieleexperten helfen weiter! Mo-Fr. von 1500 bis 1800 Uhr.  
Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 67 / 8 20 57

Vertrieb: **BONMICO**

Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto